seria - "DOAR DESPRE COMPLEX" - seria Stiinta si Tehnologie Saint Petersburg Ustinova M I , ProhorovA A , Prokdi R G PHOTOSHOP photoshop LA PRACTICĂ! Crearea unui fotomontaj și procesarea fotografiilor Stiinta si Tehnologie Saint Petersburg Ustinova M I , ProhorovA A , Prokdi R G Photoshop Realizare fotomontaj și prelucrare fotografii digitale Photoshop în practică - St Petersburg: Science and Technology, - p : ill Seria "Pur și simplu despre complex" Cu ajutorul acestei cărți, te vei obișnui rapid și ușor să lucrezi în editorul grafic Adobe Photoshop Literal, încă de la primii pași puteți obține rezultate reale Pentru a obține acest efect permite un număr mare de exemple practice găsite în carte la fiecare pas, precum și instrucțiuni pas cu pas pentru efectuarea anumitor acțiuni În același timp, exemplele în sine se disting prin idei interesante și relevanță practică (ceea ce face ca această ediție să iasă în evidență față de alte cărți în care exemplele sunt mai degrabă abstracte) Veți învăța cum să procesați fotografii digitale (creșteți/scădeți contrastul, faceți imaginile mai luminoase și mai clare, scăpați de zgomot și de ochi roșii), editați și compuneți diferite imagini (fotomontaje), creați colaje, imagini panoramice și glume foto instrumentele și caracteristicile necesare Photoshop Cartea este scrisă într-un limbaj simplu și accesibil Cea mai bună alegere pentru începători și nu numai! Numerele de contact ale editurii: ( ) - - , - - ( ) - - Site oficial: www nit com ru (c) Prokdi R G , (c) Știință și tehnologie (licitare, marcă), CONŢINUT INTRODUCERE Ce este Photoshop? Fereastra Photoshop Montaj foto și colaj În ce fel sunt diferite versiunile de Photoshop și în ce fel sunt similare? CAPITOLUL ■ PRIMII PASI: PENTRU ÎNCEPE! ABILITĂŢI DE BAZĂ Deschiderea unei imagini în Photoshop Salvarea și închiderea unei imagini în Photoshop Crearea unei noi imagini de la zero Cum să măriți, să micșorați ecranul Cum să mutați o imagine care nu se potrivește în fereastră Moduri de afișare (afișări) ale imaginilor digitale în Photoshop PALETA DE INSTRUMENTE ȘI Imediat UN EXEMPLU PRACTIC - REALIZAM UN SIMPLU FOTOMONTAJ CAPITOLUL TEHNICI SIMPLE DE PRELUCRARE A IMAGINILOR ÎN PHOTOSHOP ABILITĂȚI ȘI DETALII DE BAZĂ MARIMEA IMAGINII CONCEPTUL DE PÂNZĂ Ce este pânza Adăugarea de spațiu suplimentar la marginea (sau marginile) unei imagini Redimensionarea unei imagini și/sau rezoluția acesteia Conţinut TUNDAREA ȘI ROTIREA IMAGINEI Cum să decupați o imagine prin tăierea excesului din jurul marginilor Cum să rotiți o imagine Cum se face o copie în oglindă a unei imagini Rotirea și decuparea unei imagini în același timp Truc util Tunderea automată a unei margini de culoare solidă CUM ESTE UȘOR SĂ ÎMBUNĂȚĂȚI CONTRASTUL/LUMINOZIA IMAGINI CUM SE ANULAȚI ACȚIUNILE EFECTUATE Anularea și refacerea ultimei modificări Revenirea la o versiune anterioară salvată Utilizarea paletei Istoric CAPITOLUL EDITAREA IMAGINILOR CUM SE ȘTERGE NU NECESAR EDITAREA IMAGINILOR Descrierea instrumentelor și caracteristicilor Exemplu pas cu pas de fotomontaj-amuzant " Bună, Vasia! ELIMINAREA ELEMENTELOR DE IMAGINI INUTILIZARE ȘI RECUPERAREA FRAGMENTE PIERUTE tehnica standard Folosind instrumente Grupul "Ștampilă" Exersarea utilizării instrumentelor Clone Stamp și Pattern Stamp Opțiuni și setări avansate pentru instrumentele de ștampilă Restaurarea elementelor de imagine prin metoda aplicarea unui "plastic" Perie de vindecare Conţinut Cum se utilizează Opțiuni și setări ale periei de vindecare DESENAȚI PE O IMAGINĂ Alegerea culorii de făcut desen Pensula si creionul Desenarea cu pensula și creionul Setări suplimentare pentru instrumente Brush (Brush) și RepsI (creion) Desenați forme: dreptunghiuri, cercuri, trăgător etc Instrumente de desen Procesul de desenare a unei forme Combinarea formelor Editarea

formelor Vopsirea zonelor întregi Instrument Găleată de vopsea (Umplutură) Pictăm, pictăm, pictăm peste Setări și caracteristici suplimentare ale instrumentului Paint Bucket (Umplere) CLARITATE ȘI BLUR IMAGINI Încețoșarea sau cum să scapi de zgomot Ascutire Efectuarea imaginii mai clare Degetul mare Instrument pentru degete TEXT PE IMAGINE COMPETENȚE ELEMENTARE Conţinut CAPITOLUL EDITARE AVANSATĂ A IMAGINILOR EFECTE DE LUMINĂ Efecte de iluminare Joc cu sclipici ELIMINAREA OCHII ROSII ILUMINAREA ȘI ÎNTUNECARE A ANUMITE ZONE ALE IMAGINII REGLAREA SATURAȚIEI CULORII ÎN DIFERITE LOCURI IMAGINI CAPITOLUL - REALIZAREA UNUI COLAJ CE ESTE UN COLAJ ȘI CUM ÎL FACEȚI ÎN PHOTOSHOP COLAJUL E SIMPLU FOTOMERGE INCORPAT (COMBINAȚIE DE FOTO) COMPOZIȚIA PANORAMELOR CAPITOLUL FOTOMONTAJ MIJLOACE de selecție ȘI IMAGINI MISCĂTORI CUM SE FACE UN FOTOMONTAJ CUM SE SELECTEAZĂ FRAGMENTE DE IMAGINI DE DIFERITE COMPLEXITĂȚI INSTRUMENTE DE SELECȚIE Selectarea regiunilor dreptunghiulare și ovale (rotunde) Evidențierea fragmentelor de formă liberă Instrument baghetă magică Selectare rapidă Instrumente stilou - selecții curbilinii complexe, cu margini netede și clare Conţinut CUM SĂ COPIEȚI, LIPIȚI O IMAGINE (ȘI PIESELE LOR) CĂTRE ALȚI CUM SĂ MUȚI RELATIV UNA BUCĂȚE DE IMAGINI ALTE CAPITOLUL STRATURILE CE ESTE UN STRAT? Care este scopul stratului? Cum să folosiți straturile în Photoshop Editarea imaginilor Straturi Combinarea (lipirea) straturilor LUCRUL CU STRATURILE Familiarizare generală cu posibilitățile paletei Straturi Tranziție între straturi Selectarea straturilor dorite Opțiuni de amestecare (amestecare) straturilor Adăugarea și eliminarea straturilor efecte de strat Cum să faci o umbră, să faci un obiect bombat, să strălucească etc Conversia straturilor vectoriale în straturi raster CAPITOLUL ATELIER DE FOTO: EXEMPLE PRACTICE Mulțumim alfabetului pentru literele oferite cu amabilitate Introducere Introducere Ce este Photoshop? Toate imaginile create folosind un computer pot fi împărțite în două soiuri - raster și vector Grafica vectorială este imagini cu mai multe straturi, în care fiecare element al acesteia, fie că este o linie, un dreptunghi, un cerc sau o bucată de text, este propriul său strat independent În ceea ce privește imaginile raster, acestea sunt reprezentate ca o grilă cu un singur strat de puncte numite pixeli, fiecare dintre acestea putând avea o anumită culoare Fiecare tip de grafică are propriul său editor grafic De exemplu, Adobe Illustrator, Corel Draw etc sunt concepute pentru a lucra cu imagini vectoriale programe În ceea ce privește rasterul, Adobe Photoshop este cel mai popular aici Astăzi, software-ul devine din ce în ce mai universal, adică editorii raster pot lucra cu un vector și invers (un exemplu viu de asemenea versatilitate a Paint Shop Pro), dar specializarea este încă respectată Această carte este dedicată unui Adobe Photoshop atât de faimos și misterios Ce este? Desigur, oamenii asociați cu grafica pe computer ar putea spune că, spun ei, aceasta este o altă carte Da, și este inutil să negi Totuși, așa cum a spus un înțelept: "Totul s-a scris despre dragoste acum trei sute de ani ", dar, cu toate acestea, și astăzi, aproape toată ficțiunea reduce conversația la relațiile dintre oameni Și totuși, ce este Photoshop? Din punct de vedere științific, acest program, care face parte din pachetul de software grafic Adobe Creative Suite , este un editor grafic profesionist conceput pentru a lucra în domeniul designului grafic Photoshop Vorbind într-un mod popular, acesta este poate cel mai avansat dintre programele similare pentru lucrul cu imagini raster Pe măsură ce citiți, cititorul se va plonja treptat în lumea magică a creării de efecte fantastice pe computerul său, mergând din ce în ce mai mult în stăpânirea acestui program cu fiecare pagină

Programul în sine nu este complicat, trebuie doar să vă acordați melodia lui Odată ce acest pas este finalizat, trebuie doar să te asculți pe tine însuți, pe sentimentele tale și să creezi fereastra Photoshop Interfața Photoshop a ultimelor versiuni este destul de conservatoare, proiectată în același stil Așadar, cele mai recente versiuni de Adobe Photoshop încântă utilizatorul cu elemente foarte convenabile: panoul de proprietăți ascuns (sau panoul de opțiuni) Este folosit pentru Bara de instrumente Bara de meniu nlg tppyii nyppyanmpgp inptpv Fereastra de imagine editabilă Orez , Interfața programului Introducere palete, capacitatea de a personaliza complet setul necesar de palete, instrumente noi Adobe Photoshop este un program care permite utilizatorului să scaneze, să importe, să exporte și să lipească imagini De asemenea, selectați fragmentele necesare, desenați, editați, potriviți culorile, compuneți straturi, canale și măști, editați-le, aplicați diverse filtre (atât încorporate, cât și încorporate), redimensionați imaginea, convertiți-o, faceți separări de culori, imprimați imaginea Si nu asta e Utilizatorul are următoarele meniuri cu care să lucreze: Fișier (Fișier) - un meniu care oferă un set de instrumente pentru încărcarea, salvarea, imprimarea, automatizarea procesului de procesare, închiderea imaginilor, returnarea versiunii originale a imaginii etc Fişier Editare imagine strică selecție filtru analiză Ajutor fereastră de previzualizare Nou, Deschis, Revizuire , Deschide ca Deschide ca obiect inteligent , Ultimele documente Device Central , închide inchide tot Închideți și mergeți la Podul Salvați Salvează ca Întoarcere cu înregistrare , Salvați pentru web și dispozitive , Restabili Loc Import Export Automatizare Scenarii Informații despre fișier Setările paginii Imprimare , Tipărirea unui exemplar Ieșire Ctrl+N Ctrl+O Alt+CHI+O Alt+Shift+CtrI+O ctrl+w Ak+Ctrl+W hift+Ctrl+W Ctrl+S Shtft+Ctrl+S Alt+Shift+Ctrl+S FU Ak+ hift+Ctri+I Shift+Ctrl+P ctrl+p Alt+Shít+Ctrl+P Ctrl+Q Orez , Meniul Fișier Photoshop Editare (Editare) - un meniu care oferă utilizatorului posibilitatea de a copia, lipi, tăia, transforma, ajusta setările etc pabnt Tăiați copia intoarce-te Imagine Elephant Diabet Filter Analysis Vizualizare Despre" V ȘI Paste Paste to Clear Orez , Meniu Editare Regatul Unit O ed w O ■W l Se amestecă automat spois Definiți pensula (Determină modelul Definiți o formă arbitrară șterge din memorie Cu stiluri de export în Adobe PDF Set management Ajustare culoare hÎft+Cbl+K Atribuiți profilul Convertiți în profil Comenzi rapide de la tastatură Aft+Shift+Ctd+K Meniu Ak+Shift+CUÍ+M Setări w+x Pupa+Urt+Z Ctrl+V hifHCtrî+v Wt+F Ctri+T S Image (Imagine) - un meniu care ajută utilizatorul să corecteze și, dacă este necesar, să retușeze imaginea existentă și descărcată ;;Roșu"st"yorv"adică: Evidențiați Fereastra de ajutor Filtrare Analiză Previzualizare lățime" I Mode și ■F •și și " iStockjQM i Creez duplicat , Canal extern I Calcule I Dimensiunea imaginii la dimensiunea pânzei I Raport de pixeli Rotiți pânza I Decupați I Decupați Pentru a afișa toate Ak+Ctrt+l AI+SY+S ► I ï {temporar * I Aplicați setul de date , ! pix/inch Nivele iiiшiiiiiiii'iiiшiriiiiвiiiiiipnimiichiiiiiiiiiiti Clfl+L h Corecție automată a tonului Shít+Ctrl+LI Aetocontrast Aft+Shift+ChI+LI Corecție automată a culorii Shift+Ctrl+BI Criv(r) CUI-fM I Balans de culoare Ctri+BI Luminozitate/Contrast , A Trepping Inversiunea Reglați luminozitatea , izohelia, Pasteuriza alb-negru Nuanță/Saturație Desaturare Alege o culoare Schimba culoarea Corecție selectivă a culorii Mixare canale Hartă gradient Filtru foto Lumini/Umbre Expunere Ak+Shift+Ctrl+B Ctrl+U hft+CUl+U Ctrl+n Orez , Meniu imagine Introducere S Layer (Layers) - un meniu care funcționează cu straturi

Utilizatorul poate personaliza stratul după cum dorește, îl poate duplica, șterge pe cele inutile, poate crea unul nou, îmbina straturi, etc *>s Adobe Photoshop CS Extended Fișier Editați imaginea n ШI I F| Λ' IM'α Mască vectorială ► Creați mască de tăiere Ak+Ctrl+G Obiecte inteligente ► Straturi video " de straturi " Text > Rasterizare ► Noua felie din strat Grupați straturi Ctfl+G Degrupați straturi Shift+CW+G Ascundeți straturile Montare > Sapă - ► distribui Fixați totul cu poi într-un grup tie spoi Selectați Straturi legate Îmbinați cu anterioară Ctrl+E Fuzionați vizibil shtft-Ktri+ε [Efectuați mixarea i Procesarea marginilor > Opțiuni de suprapunere Umbră , Umbra interioara stralucire exterioara Stralucire interioara embosare Glyayets Suprapunere de culoare Suprapunere gradient Suprapunere model Accident vascular cerebral Copiați stilul stratului Lipiți stilul stratului Ștergeți stilul stratului Iluminare globală, Formați un strat Ascunde toate efectele Influența efectelor straturilor eu: W Orez , Meniu Strat (Layer) S Select (Selectare) - un meniu conceput astfel încât utilizatorul să poată marca limitele lucrării sale: selectați stratul dorit (sau toate straturile), inversați selecția, modificați, like ceva etc Photoshop Editarea fișierelor Straturi de imagine Fereastra de ajutor pentru vizualizarea analizei de filtrare Adobe Photoshop CS Extended Selecţie Orez , Selectați meniul S Filter (Filtru) - un meniu care oferă utilizatorului acces la o varietate de efecte Mai mult, efectele pot fi fie integrate (setul de bază de aproximativ o sută zece filtre încărcate inițial), fie instalate (descărcate din exterior într-un număr aproape nelimitat) J View (Vizualizare) - un meniu conceput pentru a controla vizualizarea în program Puteți reduce imaginea, o măriți, împărțiți culorile într-un cuvânt, gestionați-o J Window (Window) - meniul responsabil pentru ceea ce este afișat pe desktop: palete, rigle etc J Heir (Ajutor) - ultimul meniu din această galerie, responsabil cu informarea utilizatorului Există un asistent, informații despre program, filtrele acestuia, un link către site-ul producătorului etc O atenție deosebită trebuie acordată paletelor de instrumente Acestea sunt prezentate de dezvoltatori sub formă de casete de dialog și sunt situate de-a lungul marginii din dreapta a ferestrei Photoshop Iată câteva dintre cele mai utilizate în mod activ: Introducere • Info - oferă suport informațional prin afișarea coordonatelor curente ale indicatorului mouse-ului, dimensiunea selecției curente, setările de culoare ale elementului de imagine și așa mai departe • Tool Brush (Brushes) - controlul setărilor periei • Tool Presets (Parameters) - servește la editarea proprietăților instrumentului curent • Navigator (Navigator) - vă permite să vizualizați fragmente din imagine și să schimbați scara de vizualizare Fereastra paletei afișează o miniatură a imaginii Zona de vizualizare este evidențiată • Straturi (Layers) - concepute pentru a gestiona straturile imaginii • Culoare - Afișează setările curente de culoare pentru elementele din prim-plan, precum și pentru fundal Modificarea se face folosind glisoarele • Swatches (Samples) este un catalog de culori disponibil utilizatorului, prezentate în mai multe seturi de culori Toate seturile sunt editabile! • Canale (Canale) - folosit pentru a lucra cu canale de date: selecție, creare, duplicare, ștergere, setări, definiții de parametri, transformări (de exemplu, în obiecte independente), combinații etc Fotomontaj și colaj Vorbind despre posibilitățile unui editor grafic cu un nume tare și super popular Adobe Photoshop, este pur și simplu necesar să menționăm că una dintre domeniile designului grafic este editarea și colajul Veți spune că sunt una și aceeași Să obiectăm Acestea sunt doar zone adiacente, deoarece editarea este "realistă

Photoshop imagini formate din fragmente", iar colajul este "o combinație arbitrară de mai multe imagini într-una" Deoarece tehnica colajului este extrem de simplă, nu are sens să ne oprim asupra ei Principalul lucru la alcătuirea unui colaj este respectarea principiului proporționalității elementelor constitutive (elementele ar trebui să difere minim în dimensiune și calitate Nu este întotdeauna posibilă creșterea acestuia, iar reducerea dimensiunii nu provoacă probleme) și o combinație armonioasă de culori În sine, munca la instalație este destul de minuțioasă, deoarece principiul principal al artistului este estetica Cât despre realism, aici, ca într-o rețetă culinară, există ingrediente Urmând aceste principii elementare, chiar și un începător poate obține rezultate uimitoare: Fragmentele de editare ar trebui să fie cât mai apropiate posibil în ceea ce privește unghiul de fotografiere Întreaga problemă este că corectarea unghiului este incredibil de dificilă și este mai bine să nu faceți acest lucru (doar în cazul unei nevoi extreme) Doar marea, un drum fără vegetație mare (copaci, tufișuri mari), cerul și obiectele similare numite "pot fi corectate" pentru unghi Transformarea nu are loc complet, ci într-un interval foarte limitat Instrumentul în acest caz este doar calea transformării libere Principala problemă a pieselor de lucru este chenarul Așadar, profesionalismul cere să nu existe granițe pe fragmentele tăiate sau lipite Notă Pentru a elimina acest defect, este suficient doar să umbriți zona dorită pe imaginea originală și apoi, după lipirea unui fragment din imagine, lucrați cu instrumente din grupul Matting (Border) Al treilea principiu este proximitatea ca dimensiune a părților imaginii montate Dacă imaginea minimă este de bună calitate, atunci problema este rezolvată, dar dacă situația se reduce la a trebui să funcționeze ca o singură componentă, Introducere cu un copil-poza, atunci totul este mult mai complicat Când este mărită, o astfel de imagine va fi un pătrat deformat cu pixeli uriași De aceea, acest punct trebuie respectat, pentru că, dacă pentru profan de multe ori nu există nicio diferență de materialul pe care îl are, atunci pentru designer, ilustrațiile care sunt nepotrivite ca calitate sunt un motiv pentru abandonarea completă a proiectului, totuși nu va ieși nimic sensibil ea Notă Fără îndoială, magicianul Photoshop permite în unele cazuri să rezolve problemele desenului de calitate scăzută: crește ușor claritatea detaliilor mici (de exemplu, cu instrumentul Unsharp Mask (Unsharp contour)) datorită particularităților percepției umane Cu toate acestea, din păcate, această tehnică ajută doar cu o ușoară creștere a cifrei Adevăr nescris - obiectele transparente ar trebui să fie cât mai realiste posibil Invizibilitatea și transluciditatea conferă imaginii o anumită poftă Acest lucru, aparent, apare din cauza evazivității, insinuării Iluminat De acord, dacă soarele strălucește de la fereastră, luminând vaza din stânga, iar mărul din apropiere este iluminat din partea dreaptă, acest fenomen va arăta destul de ridicol Deci, al treilea principiu este că toate obiectele combinate ar trebui să aibă aceeasi iluminare Fără opțiuni! Notă În cazul în care poza este pur și simplu necesară, iar iluminarea nu este potrivită, se manifestă unicitatea editorului grafic în cauză Puteți modifica iluminarea unui obiect utilizând instrumentele de corectare a tonului - Leveis (Niveluri), Curbe (Curbe), Dodge (Deschidere) și Ardere (Întunecare) De asemenea, un filtru specializat Lightnîng Effects (Efecte de iluminare) oferă o asistență semnificativă () Iluminarea va crea cu siguranță o umbră, care trebuie să fie în locul alocat acesteia și trebuie să o urmați Photoshop un lucru atât de mic Este păcat când o imagine de înaltă calificare "flaudă" o umbră

localizată incorect Notă Cel mai simplu este să desenați manual umbra dorită cu instrumentul Pensule (Brush) cu marcajul Airbrush bifat (Aerbrush) în panoul de proprietăți În setări, pur și simplu selectați o perie mai mare și setați o opacitate scăzută Și, poate, ultimul punct cheie Combinarea imaginilor nu este atât de dificilă, dar succesul creației va fi doar cu o atenție atentă la detalii Un astfel de detaliu care alcătuiește imaginea montată este potrivirea culorilor elementelor imaginii Notă "Ajustarea" gamei de culori a imaginilor se realizează folosind instrumente care modifică echilibrul culorilor Dar, în ciuda unor diferențe, au același scop - de a crea o imagine armonioasă, care să poată fi folosită ulterior oriunde este necesar impactul vizual: publicitate, ilustrație, industrial, design de carte etc Cum diferă cele mai recente versiuni de Photoshop? În timpul lucrului, s-au observat îmbunătățiri destul de serioase, care într-adevăr nu au putut decât să mulțumească utilizatorului În primul rând, cele mai recente versiuni de Adobe Photoshop (CS și CS) funcționează mai rapid decât CS similar Proprietarii de Macintosh'efi au remarcat, de asemenea, acest punct Timpul de pornire a fost redus, răspunsul a devenit mai rapid, periile funcționează cu o precizie și o viteză considerabile Programul a dobândit o nouă "față" (interfață): capacitatea de a minimiza panourile, un panou lateral retractabil, capacitatea de a face panoul drept o singură coloană etc , adică dezvoltatorii au respectat principiul economisirii muncii spațiu cât mai mult posibil Astfel, datorită acestei flexibilități și mobilități, suprafața de lucru este mărită Introducere lichilas, iar numărul instrumentelor de pe el nu numai că nu a scăzut, ci a devenit mai mult Quick Sélection (Selecție rapidă) este un instrument interesant și foarte util din categoria baghetelor magice și lasso magnetic Totul este foarte simplu aici, o economie imensă a timpului prețios al designerului - a făcut clic, a tras, selecția a apărut, acum facem clic pe o altă zonă a imaginii - selecția se va extinde în noua zonă selectată Mix brush - instrumentul cel mai neobișnuit care a apărut în Adobe Photoshop CS poate fi considerat în siguranță Instrumentul Mixer Brush Acest instrument vă permite să aduceți procesul de vopsire cu o pensulă cât mai aproape de realitate Când utilizați Instrumentul Mixer Brush, este ca și cum ați picta cu vopsele de apă pe o pânză: culorile sunt spălate și amestecate unele cu altele, formând noi combinații de culori Puteți folosi chiar și anumite zone ale desenului ca paletă pentru a amesteca culorile și a obține nuanțe noi! O dezvoltare unică sunt filtrele nedistructive Se mai numesc si "inteligenti" Aceasta înseamnă că toate filtrele pe care le utilizați pot fi folosite pe fiecare dintre straturile editabile În același timp, pot fi aplicate, îndepărtate și modificate liber Programul a primit în sfârșit un spectator sensibil, atât de necesar "Numele" său este Adobe Bridge Deci era el? Da, a existat, dar noua versiune a devenit mult mai elegantă, câștigând o piele gri închis și multifuncționalitate Datele EXIF (date foto ascunse) sunt afișate pe monitorul LCD simulat într-un mod destul de convenabil Puteți încărca imagini de la camerele digitale, procesul a fost simplificat, așa cum se spune, "în mod scandalos" Acum puteți lucra cu astfel de formate de date precum * swf și * flv I Convertirea în alb-negru a fost întotdeauna controversată, dar un lucru este sigur - instrumentul Desaturare pentru designerul Gabu, deoarece această comandă pierde majoritatea tonurilor din imagine Noul instrument Black & White (Alb și negru) a devenit un fel de salvare, deoarece vă permite să controlați Photoshop pentru a efectua toate etapele de conversie a culorilor unei imagini în alb-negru Notă Ambele instrumente sunt în meniul Imagine

(Imagine) Din ce în ce mai multă dezvoltare de la versiune la versiune în Photoshop sunt instrumente pentru lucrul cu grafica tridimensională CS -CS are chiar și o secțiune de meniu dedicată În cele mai recente versiuni de CS / CC, lucrul cu instrumentele pensule a fost extins, fereastra implicită a devenit întunecată (am făcut-o lumină, așa cum a fost în versiunile anterioare), au apărut instrumente video avansate, dar acest lucru nu este important pentru noi în această etapă În general, la nivel obișnuit, munca în toate versiunile este aproape aceeași Prin urmare, putem spune cu încredere că această carte este relevantă pentru toate cele mai recente versiuni de Photoshop Capitolul Primii pași: direct la obiect! Abilitati de baza Deschiderea unei imagini în Photoshop Pentru a deschide orice imagine în Photoshop, selectați Fișier (Fișier) -> Deschidere (Deschidere) în bara de meniu a programului și în caseta de dialog Deschidere care apare, specificați ce fișier doriți să deschideți Vă rugăm să rețineți că deschideți rapid Orez Caseta de dialog "Deschis cele mai recente imagini cu care ați lucrat în Photoshop pot fi în meniul Fișier (Fișier) -> Recente Capitolul - Primii pași: direct la obiect Documente (Recente) Există o listă de imagini, deschisă ultimul care a căzut În fereastra Adobe Photoshop, puteți deschide aproape orice număr de imagini în același timp (de exemplu, pentru a realiza un montaj foto din ele) Salvarea și închiderea unei IMAGINI în Photoshop Pentru a salva o imagine după editare, nu Orez Caseta de dialog Salvare fișier Trebuie să selectați Fișier -> Salvare din bara de meniu Dacă imaginea a fost creată de dvs "de la zero" și este salvată pentru prima dată, atunci ar trebui să selectați comanda Salvare ca În acest caz, pe ecran va apărea caseta de dialog Salvare ca, în care va trebui să introduceți un nume de fișier, să setați tipul acestuia și să specificați locația de stocare În ceea ce privește tipul de fișier, este necesar să spunem separat Photoshop vă permite să lucrați cu un număr mare de formate grafice diferite, dar ne vom concentra doar pe câteva dintre cele mai comune Deci, formatul principal al tuturor fotografilor amatori este JPEG În ea sunt stocate fotografiile în camere digitale și el este cel mai obișnuit Cu toate acestea, are două puncte controversate: în primul rând, acest format implică compresie cu pierderi (cu degradare a calității), iar în al doilea rând, nu acceptă straturi Photoshop Gradul de compresie (și deci calitatea) este ajustat în fereastra care apare de fiecare dată când încercați să salvați o imagine în format JPEG (vezi Fig) Acest lucru se face folosind glisorul Cu cât este mai bună calitatea (maximum), cu atât fișierul ocupă mai mult spațiu (și invers) Tu alegi ce tu Orez Salvați opțiunile necesare în format JPEG În ceea ce privește straturile, acestea sunt necesare pentru fotomontaj, atunci când mutați un fragment dintr-o imagine și îl aranjați în mod corect pe o altă imagine În acest caz, ambele imagini sunt situate pe straturi separate (un capitol separat al acestei cărți este dedicat straturilor și le vom întâlni în multe exemple practice) Dacă apoi salvați rezultatul în format JPEG, atunci toate straturile se vor îmbina și în viitor nu veți putea muta cumva un fragment în raport cu altul Când salvarea se efectuează împreună cu straturile incluse, apoi, în viitor, când deschideți fișierul mai târziu, veți putea din nou să corectați poziția fragmentelor unul față de celălalt și/sau să le editați cumva Formatele care acceptă stocarea layer sunt TIFF și PSD Formatul TIFF, printre altele, garantează păstrarea calității %, dar fișierul în sine, în comparație cu JPEG, ocupă mult mai mult spațiu Formatul TIFF este, de asemenea, foarte comun și este suportat de multe programe (unele camere digitale profesionale stochează imagini în acest format) La salvarea în

acest format, apare o fereastră, ca în Fig Pentru a reduce dimensiunea fișierului, este indicat să setați comutatorul din zona Compression în poziția LZW (vă reamintesc încă o dată că calitatea nu va avea de suferit în niciun fel) Capitolul Cel mai bun format pentru stocarea imaginilor care sunt orientate spre editare ulterioară în Photoshop este formatul PSD Acest format este "nativ" pentru Photoshop și vă permite să salvați setările și "cipurile" maxime disponibile pentru editare Cu toate acestea, acest format nu este acceptat de aproape niciunul Opțiuni Tiff Comprimarea imaginii - - - Ot£T (r)LZW Căpcăun OJPEG Kamestu G*} mic * nnady f YL pila de butoi tZZZZaZZ [redacted] """" a r- Gkz număr de pixeli - : (c)Interleaved (RGBRGB) Canale Oyo (RRGG B) p Format θ Doamna I ÛBdhtæh ,,, \ ; ; Despre Save Structure Verificați transparența g Dimensiunea compresieiv ~ (c)RIE (salvare rapidă, fișiere mari) O ZIP (salvare lentă, fișiere mici) O Ștergeți straturi și salvați o copie Orez Salvarea unei imagini în format TIFF software, altul decât software-ul de la Adobe Prin urmare, are sens să stocați în el doar acele imagini care conțin multe elemente combinate și pe care ulterior intenționați să le editați În caz contrar, cel mai bine este să salvați imaginea ca TIFF sau JPEG Orez Creați o nouă imagine treizeci Photoshop Crearea unei noi imagini de la zero Uneori este necesar să nu editați nicio imagine, ci să creați o nouă imagine, de exemplu, pe baza altora sau desenând cu instrumentele Photoshop Pentru a crea o nouă imagine "curată", selectați Fișier (Fișier) Nou (Nou) în bara de meniu și setați parametrii imaginii create în caseta de dialog care apare În special, va trebui să specificați dimensiunea noii imagini (înălțime și lățime) În acest caz, puteți alege unitățile de măsură în care vă este mai convenabil să faceți acest lucru De asemenea, puteți alege culoarea implicită de fundal (inițial este albă) Cum să măriți, să micșorați ecranul Odată ce imaginea este deschisă în Adobe Photoshop, aceasta va fi poziționată astfel încât întreaga imagine să fie vizibilă În acest caz, de regulă, se utilizează una dintre următoarele scale: • % (imaginea afișată la dimensiunea reală) • , % • % • , % etc Valoarea de scară la care este afișată imaginea poate fi văzută lângă numele fișierului Cu toate acestea, este probabil că veți dori să măriți imaginea pentru a vizualiza unele dintre fragmentele sale individuale mai detaliat Sau poate doriți doar ca imaginea să fie afișată într-o formă mărită sau redusă, iar spațiul liber din fereastra Photoshop vă permite să faceți acest lucru Există mai multe moduri de micșorare sau mărire a imaginii afișate pe ecran în Photoshop Dar înainte de a trece la analiza lor, înțelegeți că imaginea este mărită/redusă doar pe ecranul monitorului De fapt, rămâne neschimbat Este ca și cum ai privi o fotografie normală printr-o lupă În același timp, în realitate, va rămâne la fel ca a fost, dar va părea mărit Capitolul Selectarea unui mod de reducere sau de mărire pentru instrumentul Zoom Adobe Ph rtoshop CS ixtenried -Scara imaginii curente Faceți clic pentru a afișa imaginea la dimensiunea reală Faceți clic pentru a potrivi imaginea în fereastra Photoshop eu Orez Mărirea și reducerea imaginii de pe ecran Așadar, Photoshop oferă următoarele opțiuni pentru a schimba scara de afișare a imaginilor digitale: • În primul rând, puteți mări / micșora imaginea apăsând combinațiile de taste "STg " + "+" (plus) și "Ctrl" + "-" (minus) Prima combinație mărește imaginea, iar a doua combinație o micșorează • În al doilea rând, puteți utiliza paleta Navigator (Navigator) Acolo este afișată o mică copie a imaginii, iar sub ea este afișată scara curentă și se află un glisor, deplasându-l la dreapta și la stânga, puteți modifica valoarea scării Unde pe paleta Navigator (Naviga Photoshop torus)

afișează valoarea actuală a scalei, puteți face clic pe mouse și puteți introduce o nouă valoare direct de la tastatură • Și în cele din urmă, în al treilea rând, puteți utiliza instrumentul Zoom (Scale) din bara de instrumente Butonul acestui instrument are o lupă Faceți clic pe el cu mouse-ul și poziționați indicatorul mouse-ului în zona imaginii Rețineți că indicatorul a luat forma unei lupe, cu o cruce în interior Acum, făcând clic pe mouse, veți mări pas cu pas Dacă apăsați și mențineți apăsat butonul "Alt" de pe tastatură în același timp, atunci clicurile mouse-ului nu vor crește, ci vor scădea scara imaginii În același timp, în centrul lupei (pe care o avem în loc de indicatorul mouse-ului), nu va fi afișat "plus", ci "minus" Apropo, atunci când selectați instrumentul Zoom (Scalare) din bara de opțiuni (care se află sub bara de meniu), o serie de funcții suplimentare devin disponibile Deci, făcând clic pe butonul Fit on Screen, veți redimensiona automat imaginea, astfel încât să ocupe tot spațiul liber din fereastra programului Iar apăsarea butonului Pixeli reali (dimensiune reală) va face ca imaginea să fie afișată la scara sa originală (adică, scara %) Dacă aveți mai multe imagini deschise și doriți să măriți pe toate în același timp, bifați caseta Zoom All Windows Truc util Selectați instrumentul Zoom (Scale) și trageți un cadru dreptunghiular pe imagine cu acesta (cu butonul stâng al mouse-ului apăsat) Ca rezultat, scara imaginii va fi setată automat astfel încât numai acea zonă a ferestrei care se află în cadrul dreptunghiular conturat să fie afișată în prezent în fereastră Cum să muți o imagine care nu se potrivește în fereastră De foarte multe ori, atunci când măriți o imagine (vezi paragraful anterior), aceasta nu se mai încadrează în întregime în fereastra în care este deschisă și este afișată parțial Pe paleta Navigator (Navigator) Capitolul zona vizibilă în prezent a imaginii este înconjurată de un cadru roșu (vezi Fig) În acest sens, se pune întrebarea: "Cum poți muta o imagine care nu se potrivește în fereastră, astfel încât o altă parte a ei să devină vizibilă?" Cel mai simplu mod de a face acest lucru este cu rotița mouse-ului Derulând rotița în sus și în jos, vei muta, respectiv, imaginea în sus și în jos în fereastră Dacă, în timp ce derulați rotița, țineți apăsată tasta "Ctrl" de pe tastatură, atunci imaginea se va mișca nu în sus și în jos, ci la stânga și la dreapta Pe lângă roată, este foarte convenabil să folosiți paleta Navigator în aceste scopuri Prin mutarea cadrului roșu de pe acest panou cu mouse-ul, veți muta imaginea în fereastră în mod corespunzător Și, în cele din urmă, nu uitați de instrumentul Hand Tool (Hand) Oh După ce îl selectați și treceți mouse-ul peste imagine, aceasta se va schimba într-o palmă deschisă Făcând clic pe butonul stâng al mouse-ului, apucați imaginea și trageți în direcția dorită Eliberați butonul mouse-ului când ați terminat de mișcat Moduri de afișare (afișare) a imaginilor digitale în Photoshop Photoshop oferă mai multe moduri de vizualizare/afișare a imaginilor Modul standard este atunci când toate elementele interfeței programului (bara de meniu, bara de instrumente, paletele) sunt vizibile, precum și imaginea în sine în fereastra corespunzătoare Cu toate acestea, poate doriți să afișați imaginea în cel mai bun mod posibil și în așa fel încât privitorul să nu fie distras de niciun detaliu, ci să fie în întregime concentrat pe imaginea afișată În aceste scopuri, Photoshop oferă mai multe moduri, tranziția între care se realizează prin apăsarea tastei "F" de pe tastatură Tranziția se realizează ciclic Înseamnă că, Photoshop după ce parcurgeți toate modurile, veți reveni din nou la cel original (Fig) Nu uitați de tasta "Tab" de pe tastatură Apăsând-o în oricare dintre moduri, veți elimina temporar toate panourile și

paletele din fereastra programului Apăsând din nou tasta, totul va reveni la starea inițială În acest fel, se poate realiza doar imaginea afișată și nimic altceva Orez Fereastra Photoshop este deschisă pe tot ecranul Numărul de elemente ale ferestrei este minimizat Culoarea spațiului de lucru setată la negru Paleta de instrumente Toate acțiunile de bază pe care le puteți efectua cu privire la editarea și desenul imaginilor în Photoshop sunt plasate în bara de instrumente situată în partea stângă a ferestrei Înainte de a trece la pașii practici, haideți Capitolul "Să roadem granitul științei" și aruncăm o privire rapidă la ce fel de instrumente sunt ascunse în bara de instrumente Apropo, cuvântul "ascunde" este folosit aici cu un motiv Faptul este că multe instrumente sunt combinate pe panou sub un singur buton Dacă faceți clic pe orice buton (cu un triunghi mic) cu mouse-ul și așteptați aproximativ o secundă fără a elibera butonul mouse-ului, va apărea întreaga listă de instrumente, unde puteți selecta pe cel de care aveți nevoie, iar acesta va deveni actual Panoul afișează unul dintre instrumentele grupului, care este considerat cel curent Dacă faceți pur și simplu clic pe butonul din paleta de instrumente (fără întârziere pentru a extinde toate instrumentele din grup), atunci instrumentul curent va fi selectat Nu vom lua în considerare toate instrumentele la rând (datorită specificului unora dintre ele) Sarcina noastră acum este să ne familiarizăm cu gama de posibilități oferite de Photoshop Ulterior, în cursul exemplelor practice, vom stăpâni complexitățile aplicării lor Deci, să aruncăm o privire rapidă la instrumentele disponibile în Photoshop: Zona dreptunghiulară (Rectangular marquée) și ( ) Zona ovală (Eliptical marquée) - cu ajutorul acestor instrumente Instrumentele selectează o zonă dreptunghiulară și eliptică a imaginii pentru editarea ulterioară Dacă o zonă este deja selectată pe imagine, atunci când încercând să utilizați acest instrument, vechea selecție este chesnet Zona (linie orizontală) (Single row marquée) și í¡ Area (vertical line) (Single column marquée) - vă permite să faceți selecții sub forma unei benzi verticale sau orizontale, cu o grosime de pixel Mutare (Mutare) - mută zona selectată sau stratul activ Mutarea se efectuează prin tragerea cursorului în timp ce țineți apăsat butonul stâng al mouse-ului sau folosind Photoshop schyu taste-săgeți de pe tastatură În plus, cu instrumentul Mutare, puteți transfera obiectul selectat în fereastra altui document Dacă apăsați și mențineți apăsată tasta Alt înainte de a utiliza instrumentul Mutare (Mutare), atunci când faceți clic pe butonul stâng al mouse-ului, o copie a stratului sau a selecției curente va fi creată automat, iar copia va fi mutată Următoarele setări sunt disponibile în paleta Proprietăți: comutați Selectarea automată a stratului (Auto Select Layer) Dacă acest comutator este activat, atunci când utilizați instrumentul Mutare, stratul ai cărui pixeli sunt vizibili în locația cursorului va fi selectat automat; comutați Show bounding box (Afișare bounding box) - pornește afișarea cadrului care încadrează stratul activ Prin mutarea punctelor de ancorare ale acestui cadru, puteți modifica dimensiunea, forma și puteți roti stratul activ Lasso (Lasso) - conceput pentru a selecta obiecte de formă arbitrară Selecția se face prin trasarea manuală a obiectului de-a lungul conturului său Acest lucru se face trăgând cursorul în timp ce țineți apăsat butonul stâng al mouse-ului În paleta Proprietăți, activarea comutatorului Not rough (Anti-Aliased) vă permite să activați modul de anti-aliasing pentru marginile zonei selectate Lasso poligonal - permite selecția prin construirea unui poligon format din linii drepte Făcând dublu clic sau Ctrl-clic închide selecția Lasso magnetic (Lasso

magnetic) - la trasarea obiectului selectat de-a lungul conturului, produce o determinare semi-automată a limitelor obiectului Definiția se bazează pe căutarea zonelor de contrast maxim, care de obicei corespund Capitolul " Instrumentul pentru țesătură dreptunghiulară PI* Instrumentul pentru regiune de petice "instrumentul "Regiune (linie orizontală)" I Instrument "Regiune (linie verticală*)" " ^Instrument Lasso* S Instrument laso pentru linie dreaptă Instrument lazo magnetic* I în ^ Instrument de selecție rapidă Instrument baghetă magică " ^^Tăierea Shstrumant* ^Instrumentul pentru fragmente* ■ I * ^Cyst Tool* S Pencil Tool Instrument de înlocuire a culorii R 'K W w • -'i^v Rotate Canvas Flip Canvas orizontal din bara de meniu Și poți să-l înclini puțin Pentru a face acest lucru, în partea dreaptă a ferestrei, găsiți paleta Straturi, faceți clic pe pictograma imagine cu tasta "Ctrl" apăsată, apoi apăsați comanda rapidă de la tastatură "Ctrl" + "T" Apoi, mutați cursorul mouse-ului peste orice colț al imaginii și când apare o săgeată dublă semicirculară, trageți-o în sus Imaginea se va roti apoi Orez Am făcut o copie în oglindă și am rotit ușor imaginea Capitolul Când ajunge în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului - vezi fig Acum să trecem la obiectul mutat Pentru a face acest lucru, să trecem la imaginea unui leu Pentru a decupa un leu (și apoi a-l lipi într-o altă imagine), trebuie mai întâi să-l selectați O descriere detaliată a instrumentelor de selecție este dată în Cap Acum pur și simplu vom folosi una dintre ele, cea mai simplă și mai potrivită Lasso magnetic acționând în această situație, - un instrument (Laso magnetic) Faceți clic cu mouse-ul pentru a selecta acest instrument de pe ecran bara de instrumente, apoi mutați cursorul mouse-ului peste marginea conturului leului, faceți clic și urmăriți cu atenție imaginea leului de-a lungul conturului În același timp, va fi, parcă, încurcat într-o pânză de păianjen de selecție (Fig) Puteți încheia selecția făcând clic pe punctul de pornire al selecției Dacă la un moment dat selecția Orez Selectați leul cu instrumentul Lasso magnetic Photoshop va fi inexact, corectați-l cu alte instrumente de selecție (vezi capitolul) La sfârșitul selecției, este necesar să excludeți secțiunea din aceasta sau între labele din față ale unui leu Pentru a face acest lucru, trebuie să faceți același lucru procedura (cu instrumentul Magnetic Lasso (Magnetic Lasso) doar Lasso (Lasso)), doar cu butonul Alt apăsat la prima clic de mouse (la începutul selecției) - fig Orez Excludeți din selecție zona dintre labe Acum să copiem leul cu pastă suplimentară pe fundalul dorit al obiectului Pentru a copia leul selectat în bara de meniu, selectați Editare (Editare) Copiere (Copiere) (sau apăsați comanda rapidă de la tastatură "Ctrl" + "C") Apoi facem imaginea cu mașina activă și apăsăm "Ctrl" + "V" (sau în bara de meniu selectăm Editing (Edit) -> Paste (Paste) Acum trebuie să poziționați corect leul pe capota mașinii Pentru a face acest lucru, asigurați-vă că în paleta Straturi (Straturi) este selectat Mișcare- exista un strat cu imaginea unui leu (a fost creat automat când a fost introdus și a devenit activ) Alegeți un instrument mutați (Mutare) și utilizați mouse-ul pentru a poziționa leul după cum doriți Pentru aceasta, puteți utiliza și tastele săgeți de pe tastatură (Fig) Dacă obiectul introdus (leul) este prea mare sau mic (sau trebuie rotit), atunci în bara de meniu selectați Capitolul Orez Punând leul pe capota mașinii A creat o umbră de leu ca efect de strat Orez Făcând o umbră dintr-un leu pentru realism Photoshop comanda Editare -> Transformare gratuită Întinderea sau rotirea cu mouse-ul a granițelor obiectului (indicate printr-un cadru dreptunghiular), obțineți dimensiunea și aspectul dorit al obiectului Îndepărtați micile imperfecțiuni cu o gumă de șters Să facem

o umbră sub leu (Fig) Pentru a face acest lucru, mergeți la stratul cu leul făcând clic pe el cu mouse-ul din paleta Straturi Din bara de meniu alegeți Strat -> Stil strat umbră Ca urmare, pe ecran va apărea o casetă de dialog (Fig), în care puteți ajusta parametrii și dimensiunea umbrei Pentru a evalua efectul în timpul anumitor setări, bifați caseta Previzualizare Direcția segmentului (ra- Folosind acest glisor Aici puteți seta dimensiunea diusului) stabilește direcția, cât de departe ar trebui să fie separată umbra umbrei umbrei care cade | de obiect | Orez Setarea opțiunilor de umbră capitolul Editarea de bază a imaginilor în Photoshop Abilități și informații de bază Redimensionarea imaginii Conceptul de pânză CE ESTE PÂNZA ADĂUGAREA SPAȚIU SUPLIMENTAR DE LA MARCHIE (sau în jurul marginilor) imaginii Înainte de a trece la studiul aspectelor practice ale lucrului în Adobe Photoshop, ar trebui să înțelegem un astfel de lucru ca o pânză ("pânză" în engleză) O pânză este o zonă pe care puteți desena sau edita o imagine În ceea ce privește semnificația, este foarte asemănătoare cu pânza obișnuită a unui pictor obișnuit, dar diferă prin faptul că poate fi mărită în orice moment prin adăugarea de zone goale în afara limitelor imaginii Mărirea dimensiunii imaginii va crește automat dimensiunea pânzei Când deschideți o imagine, Photoshop crede că este "pictată" pe pânză Când creați un document imagine nou (și acest lucru se poate face alegând Fișier (Fișier) Nou (Nou) din meniu și specificând dimensiunile imaginii în caseta de dialog care apare), de fapt creați o pânză goală pe care diverse imaginile pot fi deja plasate, fragmentele lor și așa mai departe capitolul Cel mai bun mod de a înțelege ce este o pânză este atunci când acum învățăm cum să adăugăm spațiu alb suplimentar de la fiecare margine a unei imagini Ulterior, de exemplu, puteți adăuga un fel de inscripție (dacă nu doriți să fie afișată deasupra imaginii) sau altceva Deci, deschideți o imagine arbitrară în Photoshop În bara de meniu, selectați imaginea (Imagine) -\u e Sap vas Size (Dimensiunea pânzei) Ca rezultat, caseta de dialog Canvas Size, prezentată în Figura , ar trebui să apară pe ecran În zona Dimensiune curentă (Dimensiunea curentă) sunt specificate valorile curente ale înălțimii și lățimii unei pânze, precum și o cantitate a locului pe care imaginea îl ocupă pe un disc Noile dimensiuni de pânză pot fi setate în câmpurile Lățime (Lățime) și Înălțime (Înălțime) Unitățile de măsură în care sunt setate și afișate dimensiunile sunt selectate din listele derulante aflate în apropiere Dacă bifați caseta Relativ (Relativ), atunci în câmpurile Lățime (Lățime) și Înălțime (Înălțime) nu vor fi setate la noi dimensiuni de pânză, dar Photoshop Orez a) Desen înainte de mărirea pânzei valori CU CARE TREBUIE CREȘTE dimensiunile curente (pentru a reduce dimensiunile, valorile se introduc cu semnul minus) Setați valorile dorite Acum trebuie să specificați în fereastra Current Size (Current size) din ce margine a imaginii trebuie adăugat spațiul suplimentar al canvas Acest lucru se face folosind săgețile pătratului Anchor (Ancoră) Micul pătrat evidențiat în el este pânza actuală După cum se poate observa din fig , în momentul în care pătratul se află în centru, iar săgețile din jurul lui indică faptul că spațiul suplimentar va fi adăugat în mod egal pe toate părțile ' Dacă doriți ca spațiul suplimentar de pânză să fie adăugat doar de la o anumită margine, ar trebui, făcând clic pe săgeți, să aranjați pătratul mic reprezentând pânza în așa fel încât adăugarea să fie configurată după cum este necesar Ultimul lucru pe care îl puteți și trebuie să specificați în fereastra Canvas Size (Canvas size) este culoarea în care va fi pictat spațiul suplimentar de pânză adăugat la margine Puteți face acest lucru în lista drop-down Culoare extensie Canvas Selectat în Culoarea curentă

este afișată lângă listă În mod implicit, spațiul suplimentar este adăugat uniform pe toate părțile capitolul Orez b) Desen după mărirea dimensiunii pânzei Acum rămâne doar să apăsați butonul OK, iar spațiul suplimentar va fi adăugat După cum se poate observa din fig , după adăugarea unui spațiu suplimentar, dimensiunea pânzei a devenit mai mare decât imaginea "desenată" pe ea Vă rugăm să rețineți că atunci când imprimați o astfel de imagine, se va imprima și spațiul gol Orice inscripție poate fi plasată pe zona suplimentară a pânzei, așa cum s-a făcut în Fig Redimensionarea unei imagini și/sau rezoluția acesteia Necesitatea redimensionării unei imagini apare destul de des De exemplu, ați făcut o fotografie cu aparatul foto și apoi doriți să o trimiteți prin e-mail unui prieten/prietenă Fotografiile realizate de camerele moderne au rezoluție înaltă, ocupă de la la MB și când sunt deschise Photoshop ecranul monitorului sunt afișate într-o formă redusă în raport cu dimensiunea lor reală (altfel pur și simplu nu se potrivesc) Astfel, puteți reduce complet fără durere dimensiunea imaginii Pe de altă parte, să presupunem că aveți o imagine cu rezoluție scăzută și trebuie să o măriți O astfel de nevoie poate apărea, de exemplu, dacă urmează să trimiteți o imagine pentru tipărire sau să o utilizați într-o revistă/carte/afiș publicitar Imaginile imprimate au cerințe speciale de rezoluție, în funcție de tehnologia de imprimare Atât dimensiunea cât și rezoluția imaginii sunt configurate folosind caseta de dialog Dimensiune imagine, care poate fi apelată selectând Imagine (Imagine) -> Dimensiune imagine (Dimensiune imagine) din bara de meniu Mai departe: În zona Dimensiuni pixeli (Dimensiuni imagine) puteți specifica noile dimensiuni ale imaginii în pixeli sau procente raportate la dimensiunea originală În câmpul Width (Width) se introduce noua valoare a lățimii, iar în câmpul Height (Height) - valoarea înălțimii Dacă caseta de selectare Constain Proportions este bifată, atunci schimbarea uneia dintre dimensiuni va recalcula automat și va modifica cealaltă dimensiune în conformitate cu proporțiile inițiale Dezactivarea casetei de selectare are sens numai dacă doriți să redimensionați imaginea în mod neuniform prin întinderea sau micșorarea acesteia în orice direcție În zona Dimensiune document (Dimensiunea documentului) puteți seta noile dimensiuni ale imaginii în centimetri, milimetri, inci etc , adică unitățile de măsură concentrate pe opțiunea tipărită În aceeași zonă, în câmpul Resolution (Resolution), este setată rezoluția în puncte pe inch - unitățile de măsură acceptate pentru documentele tipărite Deci, pentru tipărirea ziarelor se folosește Dimensiunile (rezoluția) mărite ale imaginilor sunt necesare pentru o imprimare de înaltă calitate Dimensiuni (rezoluții) mult mai mici sunt necesare pentru afișarea pe un ecran de monitor și pentru imprimarea generală capitolul Orez Caseta de dialog Dimensiunea imaginii rezoluție dpi, pentru reviste cel puțin dpi, și mai bine - dpi Imprimantele laser moderne imprimă la o rezoluție standard de dpi sau mai mult Dacă o setați la o valoare mai mică, imaginea poate apărea ca "puncte" pe imprimare Asigurați-vă că caseta de selectare Scale Styles este bifată Acest lucru asigură că toate stilurile și efectele straturilor de imagine se schimbă sincron proporțional cu modificarea dimensiunii acesteia Când ați terminat cu setările, faceți clic pe OK Procesul de redimensionare poate dura ceva timp Apoi, pe ecran va fi afișată o scară care arată progresul procesului Trebuie avut în vedere faptul că, dacă este setată o rezoluție mai mică de puncte pe inch (dpi), dar imaginea a fost redusă la scară la imprimare, se poate obține rezoluția finală dorită ca rezultat De exemplu, dacă o imagine are o rezoluție de dpi și măsoară x

cm și va fi tipărită la o dimensiune de x , atunci când este tipărită, rezoluția reală va fi de dpi Straturile și stilurile lor sunt descrise în detaliu în capitolele corespunzătoare ale cărții Photoshop Decuparea și rotirea unei imagini Cum să decupați o imagine prin tăierea excesului din jurul marginilor Destul de des, în cursul procesării / editării unei imagini, devine necesară tăierea acesteia De exemplu, ceva în plus a intrat în cadru la crearea unei fotografii digitale sau compoziția din cadru s-a dovedit fără succes, iar prin decuparea excesului se va îmbunătăți Pe scurt, pot fi multe motive Decuparea (sau decuparea) în Photoshop se face folosind instrumentul Decupare (cadru) Îl puteți apela apăsând butonul W de pe bara de instrumente Și procedura de tăiere în sine este următoarea: Deschideți o imagine în Photoshop și selectați instrumentul Decupare (cadru) Mutați indicatorul mouse-ului (acum va arăta ca o casetă mică) la aproximativ unul dintre colțurile zonei dreptunghiulare care urmează să fie decupată Apăsați butonul stâng al mouse-ului și, fără a-l elibera, conturați cadrul de decupare mutând cursorul mouse-ului în colțul opus al zonei Când indicatorul mouse-ului este poziționat aproximativ în al doilea colț opus al zonei de decupat, eliberați butonul mouse-ului Zona de decupat va fi umbrită Dacă este necesar, corectați poziția marginilor zonei decupate Fiecare dintre margini poate fi mutat cu ușurință cu mouse-ul De asemenea, puteți muta întregul cadru Pentru a face acest lucru, plasați indicatorul mouse-ului în interiorul cadrului, apăsați butonul stâng al mouse-ului și mutați indicatorul împreună cu cadrul în locația dorită Când credeți că limitele decupate sunt corecte, apăsați tasta Enter sau butonul de pe bara de proprietăți a instrumentului (puteți, de asemenea, să faceți dublu clic în interiorul zonei de decupare) La capitolul buton eliminați cadrul de decupare setat - apăsați "Esc" sau pe bara de proprietăți Cum să rotiți o imagine Destul de des este nevoie să rotiți o imagine În principiu, puteți roti o imagine și în vizualizatorul de imagini Adobe Bridge, ACDSee sau chiar în vizualizatorul standard Windows (dacă, desigur, poate deschide imaginea) Dar, în primul rând, rotația poate fi efectuată numai la un unghi de °, iar în al doilea rând, de regulă, este mai convenabil să efectuați toate operațiunile de editare a imaginilor într-un singur program și să nu "săriți" de la un program la altul , deschizând alternativ în ele imaginea editabilă Cum să rotiți imaginile în Photoshop Mai întâi, deschideți imaginea dorită în ea și faceți Photoshop este activ (dacă mai multe dintre ele sunt deschise simultan în fereastra Photoshop) Apoi, în bara de meniu, accesați Imagine (Imagine) -à Rotiți pânza (Rotiți pânza) și în submeniul care se deschide, selectați una dintre comenzi: • °, ° CW (° în sensul acelor de ceasornic), ° CCW (° în sens invers acelor de ceasornic) - totul este clar Fiecare dintre comenzi rotește imaginea cu un anumit unghi desemnat • Arbitrare (Arbitrare) - vă permite să rotiți imaginea în orice unghi arbitrar În acest caz, pe ecran apare caseta de dialog Rotate Canvas, în care vi se va solicita să introduceți unghiul de rotație, precum și să specificați direcția de rotație (în sensul acelor de ceasornic sau în sens invers acelor de ceasornic) (vezi Fig) Orez Rotiți o imagine la unghiuri standard capitolul Dacă totul este clar cu o rotație de ° și ° în direcții diferite, atunci rotirea cu un unghi arbitrar ar trebui luată în considerare mai detaliat Faptul este că imaginile digitale sunt afișate doar într-o formă dreptunghiulară În plus, marginile dreptunghiulare ale imaginii ar trebui să fie standard, adică lățimea trebuie să fie strict orizontală, iar înălțimea - strict verticală Ce se va întâmpla dacă specificați o rotație de ° în caseta

de dialog Rotire pânză? Ce se va întâmpla este că imaginea va fi rotită cu °, dar pânza va fi mărită astfel încât imaginea de pe ea să poată fi afișată la un unghi de ° În același timp, dimensiunile și parametrii pânzei vor rămâne în continuare dreptunghiulare (vezi Fig) Imaginea rotită în acest fel poate fi apoi decupată, astfel încât punctele chelie goale - fragmente de pânză - să nu fie vizibile Adobe Photoshop CS Extended Orez Rotiți imaginea cu de grade Photoshop Cum să faci o copie în oglindă a unei imagini Pentru a oglindi o imagine - transformați-o într-o copie în oglindă a acesteia, trebuie să mergeți la bara de meniu Imagine (Imagine) -\u e Rotiți pânza (Rotire pânză) și selectați una dintre următoarele comenzi în submeniul care se deschide: • Întoarceți pânza orizontală (Întoarceți pânza orizontal) - pentru a oglindi imaginea pe orizontală (vezi Fig) • Flip Canvas Vertical - pentru a răsturna imaginea pe verticală Orez A făcut o copie în oglindă a imaginii (pe orizontală) Rotirea și decuparea simultană a imaginii În Photoshop, puteți combina convenabil operațiunile de rotire și tăiere a unei imagini Pentru a face acest lucru, utilizați instrumentul Decupare (cadru), dar cu o mică adăugare: Deschideți imaginea de decupat Selectați capitolul Orez Setați o zonă de decupare dreptunghiulară instrumentul Decupare (cadru) și conturați o zonă dreptunghiulară cu ea în zona culturii dorite (Fig) Dacă în etapa anterioară am efectuat operația deja familiară din secțiunea anterioară, acum va începe să devină mai interesantă Se pare că, pe lângă mutarea zonei selectate pentru decupare și modificarea limitelor acesteia, această zonă poate fi rotită Pentru a face acest lucru, trebuie să mutați cursorul mouse-ului în afara cadrului - acesta va lua forma unei săgeți semicirculare - apăsați butonul stânga al mouse-ului și cu o ușoară mișcare a mâinii în sus și în jos rotiți cadrul de selecție la unghiul dorit Rețineți că, dacă caseta de selectare Perspectivă este bifată în bara de opțiuni, atunci centrul de rotație al cadrului de decupare va coincide cu centrul Photoshop imaginea originală Dacă indicatorul specificat este debifat, atunci cadrul se va roti în jurul centrului cadrului însuși În plus, puteți, manual, să setați locația centrului de rotație apucând-l cu mouse-ul și trăgându-l în locația dorită Notă În plus, aș dori să remarc faptul că, cu marcajul Perspectivă bifat (Perspectivă), lucrați, în esență, în modul de editare liberă al zonei de decupare și puteți muta în mod arbitrar colțurile cadrului de selecție, făcându-l chiar și non- dreptunghiular (vezi Fig) Cu toate acestea, acest lucru nu înseamnă că imaginea nu va fi dreptunghiulară chiar și după tăiere Nu Acesta va fi întins cu forța în direcțiile necesare până când capătă o formă dreptunghiulară (vezi Figura) Orez Schimbați forma de decupare în arbitrară capitolul Orez Imagine distorsionată (dacă ați schimbat forma de decupare dreptunghiulară la arbitrară) Pentru a decupa la limitele specificate, apăsați "Enter" sau butonul (puteți, de asemenea, să faceți dublu clic pe panoul de proprietăți a instrumentului în interiorul zonei de tăiere) Pentru a elimina cadrul de decupare setat, apăsați "Esc" sau butonul pe panou proprietăți Truc util Tunderea automată a unei margini umplute cu o CULOARE solidă Destul de des există imagini în care obiectul central este situat pe un fundal mare simplu De exemplu, acest lucru se întâmplă în timpul filmărilor de publicitate: este localizat un obiect Photoshop Orez Setați parametrii pentru tăierea automată pe un fundal monocrom și apoi fotografiat (de exemplu, pentru un catalog) În plus, astfel de imagini sunt obținute în timpul scanării, când o parte a spațiului gol este, de asemenea, "capturată" de-a lungul marginilor Photoshop are o caracteristică specială care vă permite să decupați rapid culori pure sau puncte

transparente de pe marginile unei imagini (pânză) fără a apela la utilizarea instrumentului Decupare (cadru) Trebuie doar să selectați Image (Imagine) -> Trim (Trimming) în bara de meniu Ca rezultat, caseta de dialog Trimming va apărea pe ecran, așa cum se arată în Fig Despre ce este o pânză, s-a spus în paragraful capitolul În această fereastră, setați opțiunile dorite (sau lăsați-le așa cum sunt) și faceți clic pe OK Ca rezultat, marginile imaginii vor fi automat tuns (vezi fig) Opțiunile disponibile în fereastra Trim (Cut Edge) sunt următoarele: • Comutatoare bazate pe (Pe baza) setează din ce loc trebuie luată culoarea, care ar trebui tăiată la margini: pixelul din stânga sus Orez S-a efectuat tunderea automată culoare (Culoarea vârfului pixel din stânga), culoarea pixelului din dreapta jos (culoarea din partea de jos pixel din stânga) sau Pixeli transparenți (Transparent pixeli) De regulă, valoarea dorită este setată automat și nu trebuie să schimbați nimic • Secțiunea Casete de selectare Trim Away (Delete) vă permite să setați ce laturi specifice ale imaginii trebuie tăiate: Tor (sus), jos (jos), stânga (stânga), dreapta (dreapta) Cel mai simplu mod de a îmbunătăți contrastul/luminozitatea imaginii Foarte des, fotografiile de amatori, din cauza expunerii incorecte, au defecte evidente precum luminozitatea excesivă sau redusă, precum și contrastul insuficient Folosind editorul grafic Adobe Photoshop, le puteți elimina cu ușurință Deschide orice imagine, str- Photoshop Orez Photoshop: imagine cu contrast și luminozitate slabe dând o lipsă de luminozitate și contrast (Fig) În meniul principal al programului, selectați Imagine (Imagine) -à Ajustări (Setări) -> Luminozitate / Contrast (Luminozitate / Contrast) În fereastra care deschide Luminozitate / Contrast (Luminozitate / Contrast), deplasând glisoarele, modificați valorile luminozității și contrastului (Fig) Efectul, după cum se spune, este evident În schimb, puteți permite programului însuși să determine și să seteze automat valorile optime ale luminozității și contrastului selectând comanda de meniu Imagine (Imagine) -\u e Ajustări (Setări) -\u e Contrast automat (Contrast automat) Dacă nu vă place rezultatul, îl puteți anula și, în modul de mai sus, folosind fereastra Luminozitate / Contrast (Luminozitate / Contrast), reglați manual imaginea Utilizarea ferestrei Luminozitate / Contrast (Luminozitate / Contrast) este cel mai dur, dar cel mai simplu mod de a regla capitolul Orez Photoshop: Imagine editată luminozitatea/contrastul imaginii Cu toate acestea, poate fi destul Vom vorbi despre modalități mai "subtile" de a ajusta caracteristicile imaginilor în capitole separate ale cărții Cum să anulați o acțiune Anulați și refaceți ultima modificare Puteți anula ultima acțiune/modificare efectuată asupra imaginii selectând comanda Editare (Editare) -> Anulare (Anulare) din bara de meniu sau apăsând comanda rapidă de la tastatură Photoshop "Ctrl" + "Z" Vă rugăm să rețineți că după cuvântul Undo (Anulare) va apărea numele operațiunii pe care o puteți anula De exemplu, dacă ultima dvs acțiune a fost redimensionarea imaginii, atunci comanda de anulare va arăta ca Anulați dimensiunea imaginii (Anulați redimensionarea imaginii) Poate apărea întrebarea: "Cum să anulați comanda Anulare în sine (Anulare), adică să reveniți la ceea ce a fost anulat accidental sau eronat?" Puteți reface ultima modificare selectând Reface din bara de meniu Editare Puteți anula și reface ultimele acțiuni selectând secvențial comenzile Editare (Editare) -> Pas înapoi (Pas înapoi) și Editare (Editare) -> Pas înainte (Pas înainte) Notă În loc să selectați în mod repetat comanda Editare (Editare) -\u e Pas înapoi (Pas înapoi) pentru a reveni câțiva pași, este convenabil să utilizați comanda rapidă de la tastatură "Alt" + "Ctrl" + "Z" În timp ce țineți apăsate tastele "Alt" + "Ctrl",

fiecare apăsare a tastei "Z" va reveni cu un pas înapoi Ulterior, puteți anula toți pașii unei serii de rollback simultan selectând Editare (Editare) -> Anulare (Anulare) Revenirea la o versiune anterioară salvată Pe măsură ce lucrați la imagine, probabil o veți salva în valori intermediare, astfel încât modificările pe care le faceți să nu se piardă în cazul oricărei defecțiuni ale computerului Photoshop oferă o modalitate convenabilă de a anula modificările efectuate de la ultima stare a imaginii salvate Dacă imaginea după deschidere nu a fost supusă unor salvări intermediare, atunci va fi revenită la forma inițială Pentru imaginile în format JPG, acest lucru nu este adesea recomandat, deoarece Acest format va duce la o deteriorare a calității imaginii la resalvare de mai multe ori De exemplu, formatul TIFF nu are un astfel de dezavantaj Cu toate acestea, imaginile din el ocupă destul de mult spațiu capitolul Și acest lucru se face prin alegerea comenzii Fișier (Fișier) din bara de meniu Revenire (Întoarcere) Apropo, dacă mai devreme o astfel de operație era ireversibilă, atunci în cele mai recente versiuni de Photoshop, comanda Revenir (Return) poate fi anulată ca oricare alta selectând Editare (Editare) Anulare (Anulare) Folosind paleta Istoric Pentru a controla acțiunile efectuate și trecerea la diferite stări ale imaginii pe care le avea înainte/după utilizarea anumitor comenzi, paleta Istoric este special concepută în Photoshop Aspectul său este prezentat în Fig Dacă nu este pe ecran, îl puteți apela din bara de meniu selectând Vizualizare (Vizualizare) -à Istoric (Istoric) Baza paletei este o listă, în care rezultatele acțiunilor efectuate asupra acesteia în timpul sesiunii curente sunt introduse sub formă de stări de imagine Puteți trece înainte și înapoi prin această listă, anulând anumite seturi de comenzi și returnându-le Când selectați una dintre operațiunile din listă (selectarea se face făcând clic cu mouse-ul), toate acțiunile care urmează în listă după aceasta sunt anulate În partea superioară a paletei sunt așa-numitele instantanee, care sunt miniaturi ale imaginii în diferite etape cheie ale procesării/editării acesteia Astfel, în paleta Istoric (Istoric) se pot efectua tranziții sau pe lista de comenzi/operații, sau pe imagini Vă rugăm să rețineți că nu după fiecare comandă este făcută o poză și introdusă în paletă Totuși, oricând poți j POVESTE X j|g II ¡stoc Jpg Deschideți Unealta perie* W Eraser Instrument pentru estompare* a decupa Orez Istoricul paletei (Istoric) Photoshop faceți singur un instantaneu făcând clic pe butonul Creați un nou instantaneu (Creați un instantaneu) din partea de jos a paletei Dacă reveniți imaginea în oricare dintre stările anterioare și apoi doriți să faceți unele acțiuni, atunci munca ulterioară poate fi efectuată în unul dintre cele două moduri: • Modul liniar - când, după ce ați trecut înapoi prin istoricul stărilor și a efectuat o operațiune nouă, toate stările după cea selectată vor fi șterse • Mod non-liniar - dacă reveniți prin lista istorică și apoi efectuați o acțiune, toate stările după cea selectată vor fi salvate Cu toate acestea, ele vor fi în continuare ignorate Acțiuni noi vor fi adăugate la sfârșitul listei Datorită acestui fapt, toate acțiunile efectuate vor fi salvate pe paletă și puteți reveni la ele Dar, în același timp, există o mare probabilitate de conflicte între setările dezactivate anterior, dar apoi nou selectate și acțiunile efectuate în timp ce altele au fost dezactivate În mod implicit, este utilizat modul liniar, ca fiind cel mai simplu și mai fiabil Pentru a activa modul neliniar, trebuie să apelați caseta de dialog Opțiuni paletă istoric și să setați caseta de selectare Permite istoric neliniar în ea Fereastra History Palette Options este apelată făcând clic pe pictograma h*șl din

colțul din dreapta sus al paletei și selectând comanda History Options din meniul care apare Da, și mai mult În mod implicit, Photoshop își amintește aproximativ de stări La editarea în continuare a imaginii, comenzile noi adăugate la sfârșitul listei le vor înlocui pe cele vechi - la începutul listei Numărul de stări memorate din istoric poate fi mărit în caseta de dialog Preférences (Setări), apelată prin selectarea comenzii de meniu Editare (Editare) -> Capitolul Procesarea de bază a imaginii Preferințe (Setări) -> Performanță (Performanță) În fereastra care apare cu secțiunea Perfomance deschisă, trebuie să setați valoarea necesară în câmpul History State Vă rugăm să rețineți că o creștere a paletei Istoric (Istoric) a numărului de stări memorate duce la necesitatea de mai multă RAM utilizată de program Dacă rămâneți fără memorie, Photoshop se poate bloca În zona History & Cashe (Istoric și cache) capitolul Editarea imaginilor Cum să ștergeți cele inutile Editarea imaginilor Descrierea instrumentelor și caracteristicilor Destul de des, în procesul de editare a unei imagini, devine necesar să ștergeți ceva din ea În Photoshop, ar trebui să se distingă două opțiuni posibile: Trebuie să ștergeți/eliminați un fel de defect din fotografie În același timp, o imagine normală este restaurată la locul defectului De exemplu, dai peste o fotografie portret care arată o față cu un coș sau un alt defect enervant de care ai dori să scapi de fotografie În timpul eliminării de la locul coșului, trebuie obținută piele normală Trebuie să ștergeți o porțiune din imagine Zona ștearsă ar trebui să devină fie transparentă, fie pictată în culoarea de fundal Încercând să șterge ceva dintr-o fotografie, utilizatorii începători Photoshop apelează imediat la un instrument numit Eraser (Eraser), al cărui buton se află pe bara de instrumente Din fericire, asociațiile sunt lipsite de ambiguitate: dacă există un instrument cu același nume, iar butonul său arată ca o bandă de cauciuc diligentă, atunci cel mai probabil ei trebuie să fie folosiți pentru ștergere Asociațiile sunt, desigur, un lucru bun și util, dar atunci când utilizați acest instrument, acționați conform planului nr din cele de mai sus - adică pur și simplu faceți "găuri" în imaginea dvs Photoshop care poate fi fie transparent, fie nuanțat cu o culoare de fundal Desigur, acest lucru poate fi necesar și (de exemplu, ștergeți ceva, astfel încât mai târziu să puteți desena sau scrie ceva în acest loc) Cu toate acestea, dacă doriți să ștergeți nu o bucată din imagine, ci un defect al acesteia, atunci pentru aceasta cel mai bine este să utilizați instrumentele grupului Stamp (Stamp), discutate în următoarea secțiune a capitolului (vezi paragraful)), sau pictați peste acest loc cu ceva sau colorați folosind instrumentul Pensula (Penie) De timbre ne vom ocupa în secțiunea următoare Acum luați în considerare instrumentul Eraser (Eraser), sau mai degrabă, un întreg grup de trei instrumente sub același nume, concepute special pentru ștergere Cel mai adesea, necesitatea acestora apare atunci când lucrați cu imagini create pe baza mai multor straturi, atunci când este necesar să faceți o parte a unuia dintre straturi transparentă, astfel încât stratul de bază să apară sub acesta Notă Straturile fac obiectul unui capitol separat din această carte Da, iar pe parcursul prezentării ne vom întâlni destul de des cu ei Grupul de instrumente de ștergere, unite sub un singur buton (vezi Fig), include: • Eraser (Eraser) - instrumentul principal al grupului Dacă ștergeți cu acest instrument pe orice strat, pixelii de pe stratul selectat vor fi transparenți Dacă ștergeți pe stratul de fundal (Background), atunci locurile șterse vor fi vopsite cu culoarea de fundal (de obicei albă) Prezentarea generală și tranziția între straturi se efectuează în paleta Straturi (Straturi) • Eraser de fundal

(Șterge de fundal) - face zonele specificate transparente Acest lucru este valabil și pentru stratul de fundal: dacă îl "purtați" cu radiera de fundal, pixelii vor deveni și ei transparenți Aceasta este diferența dintre acest instrument și Eraser (Eraser) De asemenea, puteți plasa o bucată dintr-o altă imagine peste fragmentul defect Dar acest lucru nu este întotdeauna posibil și necesar Capitolul Editarea imaginilor Opțiuni pentru instrumentul Eraser (Eraserj Orez Ștergeți instrumentele • Magic Eraser (Magic Eraser) - conceput pentru a șterge automat dintr-o dată o întreagă zonă de aceeași culoare, situată în jurul locului în care dați clic cu mouse-ul Orice lucru din jurul clicului care are aproximativ aceeași culoare cu zona pe care ați făcut clic va fi șters Tehnica generală de utilizare a instrumentelor de radieră este cea standard: selectați instrumentul dorit, ajustați parametrii instrumentului (și cel mai important, dimensiunea pensulei de radieră pe care o veți șterge), apoi mutați cursorul mouse-ului peste zona pe care doriți să o ștergeți şterge Principalii parametri ai instrumentului Eraser (Eraser) sunt următorii (Fig): • În paleta drop-down Brush (Brush) puteți alege dimensiunea și duritatea pensulei, care va fi ștearsă Photoshop • În lista Mode (Mod) este selectat stilul de ștergere: Brush (Brush), Repsii (Pencil) sau Block (Block) - ștergerea se va face printr-un bloc pătrat • Field Opacity (Opacitate) vă permite să setați transparența ștergerii Dacă este setată la %, atunci se efectuează o ștergere completă Dacă valoarea din câmp este mai mică de %, atunci ștergerea nu este completă Adică, stratul devine parțial transparent în zonele șterse (sau doar mai slab dacă stratul este fundalul) Notă Scăderea opacității poate fi utilă pentru obținerea translucidității în straturi individuale, atunci când un strat este deasupra altuia, iar prin ștergerea cu o gumă la mai puțin de % opacitate, veți obține efectul pe care imaginea din stratul inferior începe să se arate ușor împotriva fundalul imaginii din stratul superior La rândul său, instrumentul Fundal Eraser (Background Eraser) are următoarele setări disponibile în panoul de opțiuni (Fig): • În paleta drop-down Brush (Brush) puteți alege dimensiunea și duritatea pensulei, care va fi ștearsă • List Limits (Borders) vă permite să setați limite pentru ștergere În acest caz, sunt disponibile următoarele opțiuni: Contiguous (Pixeli adiacenți) - este utilizat în mod implicit și înseamnă că toți pixelii imaginii care sunt inextricabil adiacenți punctului central al urmei pensulei (zona pe care o ștergeți) și au aceeași culoare cu ea va fi sters Necontigui (pixeli non-adiacenți) - toți pixelii care cad în urma pensulei și au aceeași culoare ca în centrul urmei pensulei vor fi șterși În acest caz, între zonele care pot fi șterse pot exista zone de o culoare diferită care nu vor fi șterse Găsește margini (Găsește margini) - această opțiune este similară în orice cu Contiguous (pixeli adiacenți), adică șterge numai pixelii adiacenți, cu singura adăugare că automat Capitolul Editarea imaginilor Ascutește matic marginile zonei șterse Uneori, acest lucru este util • Field Tolérance (Toleranță) - vă permite să setați intervalul procentual de culori șterse în raport cu culoarea din centrul urmei Ideea este că o zonă dintr-o imagine color care arată monocromatic pentru ochi, de regulă, constă din multe nuanțe de aceeași culoare, care pot fi imposibil de distins pentru ochi În același timp, un computer este o mașină exactă și pentru el, dacă culorile diferă chiar și cu o miime, atunci acestea sunt deja culori diferite Deci, folosind câmpul Tolérance (Toleranță), puteți seta pragul de similitudine a culorilor la care toate nuanțele vor fi percepute de computer ca o singură culoare Valoarea implicită

optimă este % O valoare de % înseamnă că chiar și o diferență microscopică de culoare va face ca nuanțele să fie percepute ca culori diferite Valoarea de % merge la cealaltă extremă - atunci când este setată, în general, toate culorile și nuanțele vor fi percepute de computer ca fiind aceeași culoare Vă rugăm să rețineți că acest instrument de setare Eraser de fundal (eraser de fundal) nu afectează funcționarea tuturor celorlalte instrumente Astfel, putem concluziona că folosind Background Eraser (Background Eraser) cu valoarea Discontiguous (Non-adjacent pixels) setată în câmpul Limits, este foarte convenabil să ștergi zone mari monocrome (aproximativ monocrome) cu margini și goluri complexe Adobe Photoshop CS Extended Editare fișiere Strat imagine Evidențiați Filtru Analiză Vizualizare Fereastra de ajutor, NS MJ/Oi jpg % Orez Opțiuni Eraser de fundal (Goma de șters de fundal) Photoshop Adobe Photoshop CS Extended File Edit Image Layer Evidențiați Filtru Analiză Previzualizare Ajutor Fereastra @Sm*w pnx "xlayer" | H"npW pÕo%^ j ' Orez Opțiuni Magic Eraser (Geramă magică) Și, în sfârșit, instrumentul Magic Eraser (Magic Eraser) are următoarele setări (Fig): • Câmpul Tolérance setează gama de culori care pot fi șterse în raport cu culoarea selectată Această setare este similară cu Tolérance (Toleranță) pentru instrumentul Eraser de fundal (Ștergerea fundalului), discutat mai sus Numai valoarea este setată nu în procente, ci în unități arbitrare de la la • Caseta de selectare Anti-Aliased (Smoothing), dacă este activată, vă permite să setați modul de atenuare a limitelor zonei de șters • Flag Contiguous (Adiacent) specifică că numai acei pixeli de culoarea specificată care se învecinează cu punctul ales direct sau pe un lanț prin pixeli similari trebuie șterși Dacă pe imagine există zone de culoare care se poate șterge și sunt separate între ele prin chenare inextricabile de o culoare diferită, atunci acestea, cu caseta de selectare Contiguous bifată, vor trebui șterse fiecare separat • Field Opacity (Opacitate) vă permite să setați transparența ștergerii Dacă este setată la %, atunci se efectuează o ștergere completă Dacă valoarea din câmp este mai mică de %, atunci ștergerea nu este completă Adică, stratul devine parțial transparent în zonele șterse (sau doar mai slab dacă stratul este fundalul) • Caseta de selectare Utilizați toate straturile (Utilizați toate straturile) joacă un rol atunci când imaginea editată constă din mai multe straturi Și unele dintre ele sunt translucide Deci, când bifați această casetă, specificați Capitolul Editarea imaginilor Aceste instrumente Magic Eraser (Magic Eraser) determină culoarea de bază nu numai pe baza stratului care este activ, ci pe baza tuturor straturilor vizibile Ca exemplu, luați în considerare crearea unui colaj simplu, dar interesant Am Amândoi să consolidăm informațiile primite mai devreme, și chiar așa, pe parcurs, să facem așa ceva Ca, amuzant Să nu fim prea deștepți Să facem o fotografie a noastră ca bază a creației noastre Un exemplu pas cu pas de glumă cu fotomontaj "Bună, Vasya!" ASA ESTI UN REN!!! Photoshop cunoștințele lui (nu neapărat Vasya) și o fotografie a vreunui lider zulu sau a unui alt personaj strălucitor în ținută de pe coasta de fildeș Să deschidem ambele imagini în fereastra Photoshop (vezi Figura) Să încercăm cum va arăta prietenul nostru Vasya într-o ținută nouă , atribuiți-i o dimensiune de pensulă Să mergem la imaginea cu liderul Zulu (sau orice altceva), să selectăm instrumentul Eraser (Eraser) undeva în jurul valorii de și ștergem locul feței, făcându-l transparent (vezi Fig) Este afișată zona transparentă (dacă nu există nimic sub ea) din Photoshop se micșorează în pătrate Vă rugăm să rețineți că, pentru ca zona imaginii să devină transparentă la locul ștergerii, aveți nevoie de un strat de

fundal (din care constă în prezent imaginea) convertiți în strat obișnuit Aceasta este imaginea noastră (și a ta) inițial constă dintr-un singur strat - fundalul, pe care, de fapt, fotografia este localizată Acest lucru poate fi verificat în Capitolul , Editarea imaginilor în colțul de jos al ferestrei Photoshop din paleta Straturi Acest strat se numește Fundal (sau Fundal în versiunea în limba engleză) Deci, acesta este ceea ce aveți nevoie pentru a converti într-un strat obișnuit Pentru a face acest lucru, faceți clic dreapta pe miniatura stratului din paleta Straturi și selectați comanda Din fundal din meniul contextual care apare Ca urmare, pe ecran va apărea o mică casetă de dialog în care nu trebuie să schimbați nimic, ci doar faceți clic pe OK și conversia stratului va fi finalizată Orez Convertiți stratul de fundal într-unul nou normal Singura noastră paletă de straturi "Layers (Layers)" cu imaginea Orez Transparentă (ștersă) zona feței pe imaginea liderului Photoshop Orez Convertiți stratul de fundal într-unul nou normal Să creăm un al doilea strat pe imaginea liderului ca duplicat (copie exactă) a celui existent (pentru ca ulterior să putem împinge fotografia prietenului nostru Vasya între straturi) Pentru a face acest lucru, faceți din nou clic dreapta pe numele stratului din paleta Straturi (Straturi) și în meniul care apare, selectați comanda Duplicare strat Acum să trecem la fotografia lui Vasya și să o selectăm în întregime Pentru a face acest lucru, apăsați combinația de taste "Ctrl" + "A" sau selectați Selecție (Selectare) -à Toate (Toate) în bara de meniu Apoi în bara de meniu selectați Editare (Editare) -> Copiere (Soru), mergeți la imaginea liderului și în bara de meniu selectați Editare (Editare) Lipire (Lipire) Ca urmare, imaginea lui Vasya ar trebui să fie inserată pe imaginea liderului Mai mult decât atât, deasupra acestuia (vezi Fig) Acum stratul cu imaginea lui Vasya trebuie împins între straturile cu imaginea liderului Pentru a face acest lucru, apucați stratul cu mouse-ul Capitolul Editarea imaginilor Washi pe paleta Straturi (Layers) și trageți-o puțin în jos, astfel încât în secvența de straturi să stea între straturile liderului Apoi, selectați un instrument mouse-ul, poziționați fața lui Vasya în modul corect, astfel încât să arate bine pe locul feței liderului Puteți utiliza, de asemenea, tastele săgeți de pe tastatură pentru aceasta Tse Move (Mutare) și folosind Dacă imaginea lui Vasya s-a dovedit a fi prea mare sau mică (sau trebuie rotită), atunci selectați comanda Editare -> Transformare liberă din bara de meniu și, prin întinderea sau rotirea marginilor obiectului (indicate de un cadru dreptunghiular) cu mouse-ul, obțineți dimensiunea și aspectul dorit al obiectului Acum trebuie să expunem jacheta lui Vasya peste ținuta Zulu pentru a o face să pară mai distractivă Pentru a face acest lucru, trebuie să ștergeți totul din stratul superior din imaginea liderului care se află deasupra zonei jachetei (și apoi jacheta va deveni vizibilă în locul hainelor liderului) Dar cum să o faci cu grijă și să nu ștergi excesul? Să procedăm după cum urmează Opriți temporar stratul superior cu imaginea liderului (mai precis, cu ce a mai rămas din el) Acest lucru se face făcând clic pe imaginea ochiului din panoul Straturi (Straturi) din stânga numelui stratului Apoi mergeți la stratul lui Vasya (faceți clic pe paleta Straturi (Straturi)) și selectați instrumentul Lasso magnetic Stratul cu fotografia lui Vasya este plasat între straturile cu imaginea liderului Orez Convertiți stratul de fundal într-unul nou normal Photoshop F (Lasso magnetic) cerc sau doar Lasso (Lasso) și îngrijit jachetă, evidențiind-o Din moment ce imaginea jacheta este formată din două părți, apoi înainte de a selecta a doua parte, apăsați tasta "Shift" de pe tastatură Dacă nu

se face acest lucru, atunci de îndată ce începeți să selectați a doua parte, selecția va fi automat deselectată din prima parte (vezi Fig) După ce a fost făcută selecția, porniți din nou stratul superior cu imaginea liderului - făcând clic cu mouse-ul în locul paletei Straturi (Straturi), unde ar trebui să fie ochiul Și accesați imediat acest strat selectând-l pe panoul Straturi (Straturi) - vezi fig Orez Totul este gata pentru apariția jachetei Astfel, pe stratul superior cu imaginea liderului, am selectat exact zona care trebuie stersa (sters) pentru ca sacoul sa apara Pentru a șterge zona selectată, apăsați pur și simplu tasta "Del" de pe tastatură (vezi Fig) Capitolul Editarea imaginilor Orez Rezultat aproape gata , trecând dintr-un strat Acum rămâne doar să curățați și să corectați unele detalii folosind instrumentul Eraser (Eraser) o alta Vă rugăm să rețineți că dacă spălați ceva stratul cu o fotografie a lui Vasya, apoi imaginea de jos a liderului va apărea Acesta poate fi folosit dacă este necesar La sfârșitul lucrării, decupați cu atenție imaginea cu instrumentul Crop (Frame) Nu uitați să salvați creația pe hard disk-ul computerului Photoshop Eliminarea elementelor de imagine inutile și recuperarea fragmentelor pierdute - - - Metoda standard - Utilizarea instrumentelor de ștampilă Exersați utilizarea instrumentelor Clone Stamp (Ștampilă) și Pattern Stamp (Ștampila model) Instrumentele grupului "Ștampilă" sunt cele mai potrivite pentru eliminarea elementelor inutile și a defectelor de imagine În acest caz, o imagine normală este restaurată la locul defectului eliminat Principiul de funcționare al instrumentelor acestui grup este de a copia fragmente mici "bună și de înaltă calitate" ale imaginii (sau mostre pregătite separat) pe zonele deteriorate și/sau de calitate scăzută ale imaginii Instrumentele sunt instrumente perie, adică, prin mișcarea cursorului mouse-ului (peria) pe ecran, veți picta în mod convenabil zonele deteriorate în tonuri luate dintr-un fragment de imagine "bun" de înaltă calitate Pentru a fi complet clar, să ne uităm la exemplul pe care l-am menționat mai devreme Să presupunem că aveți o fotografie portret a cuiva și unele defecte ale pielii, cum ar fi mușcăturile de țânțari, sunt vizibile pe fața acestuia Vrei să nu fie în fotografie Dacă le ștergeți doar cu instrumentul Eraser (Eraser), atunci în loc de mușcături vor fi găuri - spații goale în imagine, dar dacă încercați să pictați peste mușcături cu instrumentul Pensule (Brush) sau Pencil (Pencil) , nici nimic bun nu va funcționa, deoarece aceste instrumente sunt vopsite cu CULOAREA UNIFORMĂ selectată Pielea are pori, nuanțe mici care variază de la milimetru la milimetru Pete vopsite în aceeași culoare (chiar dacă într-o culoare care este cea mai potrivită pentru Aceste instrumente și, în general, despre desenul pe imagini digitale folosind Photoshop vor fi discutate în secțiunea Capitolul Editarea imaginilor culoarea pielii) va arăta străin și va atrage imediat atenția Cea mai de succes soluție ar fi atunci când zona defectă a imaginii (foto) este pictată în conformitate cu o probă "corectă" din aceeași imagine Revenind la exemplul nostru, cel mai bine este atunci când pictezi peste mușcături cu culoare, textură etc , luate dintr-un fragment de piele similar, dar nu mușcat În acest caz, toate tonurile naturale ale pielii, caracteristicile sale etc vor fi transferate Exact așa funcționează instrumentul numit Clone Stamp Mai întâi specificați locul de pe imagine de unde ar trebui să fie luată proba și apoi începeți să pictați peste zonele defecte cu acest instrument/probă Secvența acțiunilor este următoarea: Selectați instrumentul Clone Stamp [ȘM] din bara de instrumente Dacă există mai multe straturi în imaginea deschisă, mergeți la stratul dorit Deplasați cursorul mouse-ului peste

zona care va servi ca sursă de probă și faceți clic pe ea cu mouse-ul în timp ce apăsați tasta "Alt" de pe tastatură Mutați cursorul mouse-ului peste zona deteriorată și începeți să pictați peste ea, ca în cazul unei pensule obișnuite - doar deplasați mouse-ul peste ea în timp ce țineți apăsat butonul din stânga Vă rugăm să rețineți că și punctul sursă se va mișca sincron cu pictura dvs Acesta va fi afișat cu o cruce și în fiecare moment arăta de unde este prelevată proba pentru pictură - copiere într-o nouă locație Dacă este necesar, puteți oricând realocați locul/zona care acționează ca sursă Deci, atunci când utilizați instrumentul Clone Stamp (Stamp) sh în procesul de pictare, punctul sursă se mișcă sincron cu indicatorul mouse-ului și, în consecință, eșantionul prin care se face colorarea se schimbă constant Acest lucru vă permite să transferați toată variabilitatea tonurilor și culorilor dintr-un alt loc într-un loc nou, pictat Photoshop De exemplu, fotografia prezentată în fig , să ștergem bărbatul care aleargă după fată Este destul de dificil să îl eliminați cu mijloace standard Dacă îl ștergeți, atunci va exista un loc gol în locul lui, dacă pictați peste el, atunci va fi o pată colorată Este necesar ca fundalul din jur (marea) să apară în locul lui Acesta este locul în care instrumentul Clone Stamp vine în ajutor Selectați-l și mutați cursorul mouse-ului peste zona mării de lângă om (la o distanță de aproximativ - mm), în timp ce apăsați tasta "Alt", faceți clic pe mouse (astfel selectați mostra) Acum, cu mișcări ușoare, începe să pictezi peste bărbat de la marginile siluetei sale Pentru comoditate și menținerea unității imaginii, schimbați periodic modelul de clonare (Fig) În același timp, poate fi necesar să specificați o dată un eșantion care ar trebui să fie vopsit și apoi în acest și numai în acest mod să pictați în diferite locuri Adică, nu este necesar ca modelul să se schimbe Acesta este exact ceea ce este prevăzut un alt instrument, care face parte din grupul Stamp și se numește Pattern Stamp (Pattern Stamp) După selectarea acestui instrument, lista de modele devine disponibilă în bara de opțiuni, în care puteți selecta unul dintre modelele existente (Fig) Orez Selectarea unui șablon pentru o ștampilă cu model Cel mai probabil nu vei găsi unul potrivit acolo și va trebui să-l faci singur Aceasta este o chestiune simplă și constă în următoarea secvență de acțiuni: Pe bara de instrumente, selectați instrumentul Rectangular Marquée (Zona dreptunghiulară) Capitolul Editarea imaginilor Orez Folosind instrumentul Clone Stamp (Stamp) Îl ștergem pe unchiul care aleargă Photoshop Pe imagine, desenați un dreptunghi de selecție în jurul zonei mici care va fi folosită ca referință Din bara de meniu, selectați Editare -> Definiți model Ca rezultat, va apărea o mică casetă de dialog în care va trebui să specificați un nume pentru model și să faceți clic pe OK După aceea, un nou eșantion (sau se mai numește și model) va fi creat și va deveni disponibil în lista de mostre din Bara de Opțiuni Selectați-o, setați dimensiunea pensulei și pictați peste zona dorită a imaginii Opțiuni și setări avansate pentru instrumentele din grupul Stamp Parametrul principal atât pentru instrumentul Clone Stamp (Ștampila) cât și pentru instrumentul Pattern Stamp (Ștampila model) este dimensiunea și duritatea pensulei (ștampilă), stabilite în lista derulantă Pensie din bara de opțiuni În plus, următoarele setări sunt disponibile pentru ambele instrumente de pe același panou: • În Mod listă (Mod) este posibil să selectați un mod de amestecare a culorilor la desen cu o ștampilă • În câmpul Opacity (Opacity) este setată transparența desenului unei ștampile Dacă este setat la %, atunci fragmentul ștampilat acoperă complet imaginea veche Dacă valoarea din câmp este mai mică de %, atunci imaginea veche va

apărea sub ștampila aplicată Cu cât valoarea va fi setată mai mică în câmpul Opacitate (Opacitate), cu atât imaginea veche se va afișa mai clar și cu atât efectul de umplere cu ștampilă va fi mai mic • Caseta de selectare Aliniat este foarte importantă În mod implicit, este activat, ceea ce înseamnă că pensula de ștampilă va salva și va ține cont de poziția sa față de punctul de plecare cu fiecare lovitură nouă Dacă această casetă de selectare este dezactivată, atunci cu fiecare lovitură nouă (prin apăsarea Capitolul Editarea imaginilor butonul mouse-ului), pensula de ștampilă va începe să funcționeze și va prelua informații de culoare din punctul sursă inițial, adică de fiecare dată când punctul sursă va reveni la poziția inițială, indiferent de locația ștampilei Restaurarea elementelor imaginii folosind metoda OVERLAY "PATCH" Dacă o anumită parte a imaginii este deteriorată, Photoshop vă permite să o reparați dintr-un fragment din zona nedeteriorată Dacă folosiți instrumentele grupului "Ștampilă" discutate mai sus, puteți picta treptat peste zona deteriorată, pas cu pas, pas cu pas, controlând fiecare detaliu, apoi folosind instrumentul Patch, puteți copia imediat o piesă similară dintr-un alt loc în imagine pentru întreaga zonă selectată - impuneți o plată În același timp, aplicarea unui patch diferă de procedura obișnuită de selectare-copiere-lipire într-o nouă locație a oricărui fragment al imaginii, prin aceea că se potrivește automat cât mai bine într-o nouă locație: tranziția la margini este netezită afară, iar textura este, de asemenea, păstrată (și transferată pe plasture), lumină și umbre etc fragment de imagine vechi petic Procedura de aplicare a plasturelui este următoarea: Selectați instrumentul Patch din panou Mergeți la stratul dorit dacă aveți mai multe Selectați zona de corelat Pentru a face acest lucru, încercuiți-l cu mouse-ul în timp ce apăsați butonul din stânga (Fig) Apoi, plasați indicatorul mouse-ului în interiorul zonei selectate, apăsați butonul stâng al mouse-ului și, fără a-l elibera, trageți selecția în locul din imagine din care ar trebui luat patch-ul Observați cum, pe măsură ce trageți zona de selecție, patch-ul va afișa porțiunea din imagine pe care s-a terminat selecția trasă în prezent Când Photoshop plasturele va lua forma dorită (Fig), eliberați butonul mouse-ului Patch-ul va fi instalat și adaptat În acest caz, patch-ul adaptat va fi inclus cel mai ușor în imagine, ceea ce face ca utilizarea mecanismului de patch să fie foarte convenabilă pentru editare (Fig) Orez Alegem ce trebuie plasat în zona selectată anterior Acordați atenție cât de convenabil este să observați imediat rezultatul inserției Când utilizați instrumentul Patch (Correcție), următoarele setări sunt disponibile în bara de opțiuni (Fig de mai sus): • Primele patru butoane sunt folosite pentru a seta modul de creare a selecției Modurile de selecție vor fi discutate în secțiunea corespunzătoare a cărții • Comutare Patch (Patch) după poziția sa -Source (Source) sau Destination (Destination) - stabilește dacă fragmentul selectat va fi zona pe care ar trebui pus patch-ul sau zona care va fi patch-ul în sine Capitolul Editarea imaginilor Orez Imaginea finală Atenție la moliciunea adaptării plasturelui introdus Photoshop • Activarea/dezactivarea steagului Transparent (Transparent) indică dacă este necesar să se țină cont de transparența pixelilor stratului la aplicarea patch-ului Bifarea casetei va face plasturele semi-transparent • Oricare dintre modelele/modelele existente poate fi aplicat patch-ului Îl puteți selecta în lista derulantă extremă de mostre și îl puteți aplica patch-ului făcând clic pe butonul Use Pattern (Sample) din bara de opțiuni În acest caz, modelul aplicat va dobândi automat acele nuanțe de culoare care au fost inițial la locul

plasturelui În acest sens, crearea unui patch ca acesta poate fi un înlocuitor convenabil pentru utilizarea instrumentului Pattern Stamp Inițial, este disponibil un set fix de modele Cu toate acestea, le puteți adăuga pe ale dvs la lista lor Cum se face acest lucru a fost discutat puțin mai sus în această secțiune, când descriem instrumentul Pattern Stamp (Ștampila model) Perie de vindecare Cum se utilizează Pe bara de instrumente Photoshop există un astfel de instrument ca Healing Brush (Healing Brush) - vezi fig Scopul și metoda de utilizare a acestuia sunt aproape identice cu metoda de utilizare a Clone Stamp (Stamp) De asemenea, cu tasta "Alt" apăsată, un clic de mouse setează zona sursă, pixelii din care vor fi copiați în alte locuri specificate De asemenea, apoi pictați peste zona restaurată - fiecare lovitură de pensulă va face ca punctele selectate ca sursă să fie copiate într-o altă parte a imaginii care este pictată (restaurată) În general, până acum totul este la fel ca în cazul instrumentului Clone Stamp (Stamp) Diferența este că la copiere, textura, lumina și umbrele zonei pictate care erau prezente inițial pe ea vor fi păstrate Ca rezultat, un mare Capitolul Editarea imaginilor realismul și naturalețea picturii Va fi aproape imperceptibil că zona a fost retușată Orez Imagine originală Selectați instrumentul Healing Brush (Healing Brush) Orez A făcut o inundație Photoshop Opțiuni și setări ale pensulei de vindecare Următoarele opțiuni sunt disponibile ca setări pentru instrumentul Healing Brush: • Mărimea pensulei (zona), pe care o veți picta și forma urmei acesteia sunt setate în lista derulantă Brush (Brush) • Schimbați sursa (Sursă) puteți specifica ce ar trebui făcut pictând cu o pensulă de vindecare: fragmente de imagine sau unul dintre modelele pregătite (mostre) Dacă selectați un model, vi se va oferi opțiunea de a-l selecta dintr-o listă derulantă • Caseta de selectare Aliniat (Aliniere) are aceeași semnificație ca și în setările instrumentului Clone Stamp (Clonare) În mod implicit, este activat, ceea ce înseamnă că peria de vindecare va salva și va ține cont de poziția sa față de punctul de plecare cu fiecare nouă lovitură Dacă această casetă de selectare este dezactivată, atunci cu fiecare lovitură nouă (făcând clic pe butonul mouse-ului), pensula de vindecare va începe să funcționeze și va prelua informații despre culoare din punctul sursă inițial, adică de fiecare dată când punctul sursă va reveni la poziția inițială, indiferent a locației periei de vindecare • Bifarea casetei Use All Layer (Use All Layer) include un mod în care se vor lua în considerare pixelii din toate straturile imaginii, și nu doar din cel curent Desen pe o imagine Selectarea culorii care va fi folosită pentru pictură Culoarea curentă cu care veți picta în prezent dacă începeți acest proces este indicată de indicatorul de culoare din prim-plan de pe Cum să vă creați propriile modele (eșantioane) a fost descris în detaliu în paragraful când descrieți instrumentul Pattern Stamp Capitolul Editarea imaginilor barele de instrumente (vezi Fig) Pentru a seta o culoare diferită, faceți clic pe indicator cu mouse-ul Ca rezultat, pe ecran va apărea caseta de dialog Color Picker, în care puteți selecta culoarea dorită (vezi Fig) Pentru a face acest lucru, faceți clic pe culoarea care vă place în câmpul de culoare central Acest câmp afișează nuanțe de o singură culoare Pentru a schimba culoarea în ea, ar trebui să mutați cursorul de pe bara de culoare verticală în direcția dorită cu mouse-ul Orez Alegerea culorilor Destul de des, trebuie să desenați ceva cu o culoare care este deja în imagine Puteți încerca să-l ridicați în caseta de dialog Color Picker pentru o lungă perioadă de timp Puteți face acest lucru rapid cu instrumentul Pipetă (Pipetă) Selectați-l din bara de instrumente Indicatorul mouse-

ului se va schimba într-o picătură Faceți clic pe acest pipetă pe culoarea imaginii pe care doriți să o desenați Ca rezultat, culoarea pe care faceți clic va fi setată ca culoare de prim plan și va fi afișată de indicatorul pătrat corespunzător din bara de instrumente Pentru a selecta o culoare, puteți utiliza și paleta de culori (Culoare), situată în partea dreaptă a ferestrei Photoshop Photoshop pensula si creionul Desenați cu o pensulă și un creion Photoshop are două instrumente principale de desen - Brush (Brush) și Repsii (Pencil) Ambele sunt disponibile în bara de instrumente, iar diferența dintre ele este că loviturile de pensulă vor avea ca rezultat margini moi și netede, în timp ce liniile desenate cu un creion vor avea margini clare Mai întâi, să ne uităm la pictura cu pensula: Mai întâi trebuie să setați culoarea cu care veți desena Cum se face acest lucru este descris în paragraful anterior Selectați instrumentul Brush (Brush) În panoul de opțiuni, faceți clic pe săgeata din lista Brush (Brush) și pe paleta care se deschide, setați dimensiunea cursei liniei (grosimea liniei pe care o va desena pensula) - glisorul Master Diametrul (Diametrul principal) , precum și duritatea periei - glisorul Duritate (Duritate) Duritatea unei perii caracterizează cât de ascuțite ar trebui să fie marginile liniei create de perie Cu cât valoarea durității este mai mare, cu atât marginile liniei sunt mai ascuțite, cu atât duritatea este mai mică, cu atât marginile sunt mai moi În lista de perii de mai jos, puteți alege una dintre pensulele predefinite (Fig) Apoi, plasați indicatorul mouse-ului acolo unde doriți să desenați ceva, apăsați butonul stâng al mouse-ului și mișcați mâna în direcția dorită În acest caz, indicatorul mouse-ului se va transforma într-un fel de pensulă, iar tu vei desena cu el (ea) Eliberați butonul stâng al mouse-ului, mutați indicatorul într-o nouă locație și începeți să desenați acolo Desenarea cu un creion (instrumentul Creion) este exact la fel ca cu o pensulă Doar marginile liniei de creion Dimensiunea pensulei în Photoshop poate varia de la la de pixeli Mai mult, chiar dacă peria nu are o urmă rotundă, ci, de exemplu, o urmă pătrată, atunci diametrul este încă setat pentru ea Capitolul Editarea imaginilor Orez Alegerea unei perii Orez huliganizat Photoshop nii va fi ascuțit, pixelat S-ar putea să aveți impresia că este mai bine să folosiți o pensulă pentru pictură Și așa este Exista insa situatii cand este de preferat sa folosesti un creion Acest: • trasarea unor linii clare orizontale și verticale; • editarea imaginii pixel cu pixel În sfârșit, aș vrea să vorbesc despre două mici trucuri În primul rând, dacă trebuie să desenați o linie dreaptă, în timp ce desenați, apăsați "Shift" și puteți desena segmente făcând simplu clic pe vârfurile lor, iar linia dintre vârfuri va fi desenată automat Dacă încercați să desenați cu Shift apăsat, nu puteți desena decât linii drepte verticale sau orizontale Și în al doilea rând, în timpul desenului cu o pensulă sau un creion, puteți folosi rapid o pipetă pentru o perioadă pentru a schimba culoarea În acest caz, nu trebuie să selectați un alt instrument (instrument Pipetă (Pipetă)), ci pur și simplu apăsați tasta "Alt" Atâta timp cât îl țineți apăsat, veți fi în modul pipetă și veți putea selecta oricare dintre culorile din imagine și să o setați ca cea curentă De îndată ce eliberați tasta "Alt", veți reveni imediat la modul de desen cu pensulă (sau creion) Setări suplimentare pentru instrumente Perie (Penie) și Creion (Creion) Pentru instrumentele Pensule (Penie) și Creion (Creion) din bara de opțiuni, sunt disponibile următoarele setări: • Field Brush (Brush), după cum am aflat deja, este folosit pentru a selecta o pensulă • În Modul listă (Mod) este setat modul de suprapunere al unei pensule În mod implicit,

este selectat normal, iar caracteristicile tuturor celorlalte pot fi judecate după informațiile postate pe una dintre filele colorate Capitolul Editarea imaginilor • Opacitatea câmpului (Transparență) este concepută pentru a determina transparența liniilor create • Parametrul Flow (Flow) setează viteza cu care sunt aplicate loviturile de perie Pentru instrumentul Repsii (Creion), acest parametru nu este disponibil • Button Airbrush Mode (mod Airbrush) este furnizat numai pentru instrumentul Brush (Brush) Prin apăsarea acestuia se activează modul aerograf, în care cu cât indicatorul mouse-ului se află mai mult peste o anumită zonă, cu atât se aplică mai multă vopsea pe acesta (în timp ce butonul mouse-ului este apăsat) • Pentru un creion, caseta de selectare Auto Erase (Ștergere automată) este încă disponibilă Activarea acesteia face ca creionul să se schimbe automat de la culoarea primului plan la culoarea de fundal atunci când culoarea primului plan este plasată sub creion în timpul desenului Desenați forme: dreptunghiuri, cercuri, săgeți etc Instrumente de desen În principiu, cu ajutorul unei pensule și al unui creion, poți desena orice vrei Singura întrebare este câtă muncă și răbdare În același timp, destul de des este nevoie să desenați tot felul de dreptunghiuri (de exemplu, ca bază a oricărei inscripții), cercuri, săgeți etc Dezvoltatorii nu au putut să nu răspundă nevoilor utilizatorilor și au furnizat instrumente separate pentru desenarea rapidă a formelor standard, precum și biblioteci întregi de tot felul de forme care pot fi desenate cu un simplu clic de mouse sau deplasând cursorul Prin urmare, Photoshop oferă instrumente pentru crearea rapidă a formelor: • Dreptunghi (Dreptunghi) - conceput pentru a desena dreptunghiuri și pătrate După dumneavoastră Culoarea setată ca culoare de fundal poate fi observată în partea de jos, pe bara de instrumente, în dreapta pătratului de culoare prim-plan Îl poți schimba și acolo Photoshop selectați acest instrument, pentru a desena un dreptunghi, trebuie să poziționați indicatorul mouse-ului în locul în care ar trebui să fie unul dintre colțurile dreptunghiului, apăsați butonul stâng al mouse-ului și, fără a-l elibera, trageți indicatorul în locația opusului colţ Pe măsură ce trageți, ecranul va afișa limitele curente ale dreptunghiului Când dreptunghiul capătă forma dorită, eliberați butonul mouse-ului și va fi desenat Culoarea dreptunghiului va fi culoarea primului plan Modul de setare/modificare este descris în paragraful Dacă țineți apăsată tasta Shift în timp ce desenați un dreptunghi, veți obține un pătrat În plus, dacă țineți imediat apăsată combinația de taste "Shift" + "Alt", atunci desenarea pătratului va fi efectuată din centru ^ Dreptunghi rotunjit - vă permite să creați dreptunghiuri cu colțuri rotunjite pe imagine În acest caz, raza de rotunjire este setată în câmpul Radius (Radius) din bara de opțiuni O valoare mai mare a razei corespunde unui filet mai mare În caz contrar, tehnica de construire a unui dreptunghi cu margini rotunjite este identică cu crearea unui dreptunghi obișnuit cu instrumentul Dreptunghi (Dreptunghi) - vezi mai sus colțurile opuse ale dreptunghiului, în jurul unei elipse (cerc) La fel de WU Elipse (Elipse) - un instrument pentru construirea de elipse și cercuri La desen, va trebui să specificați cele două construcții descrise veți putea observa schimbarea aspectului actual al elipsei (cercului) Dacă trebuie să desenați un cerc exact, țineți apăsată tasta "Shift" de pe tastatură în timp ce desenați Dacă țineți apăsată tasta "Alt", atunci desenul se va face din centru Poligon (Poligon) - vă permite să creați rapid poligoane obișnuite, precum și stele cu vârfuri ascuțite și rotunjite Setarea cantității Capitolul Editarea imaginilor Vârfurile sunt produse

în bara de opțiuni (parametrul Laturi (laterale)) • |\| Linie (Linie) - creează linii drepte (segmente) în figură Desenarea se realizează elementar: cu un clic de mouse, mai întâi specificați punctul de început al liniei, apoi punctul final În bara de opțiuni, puteți seta grosimea liniei - câmpul Greutate (Grosime) Formă personalizată (cifră arbitrară) - dacă se utilizează instrumentele enumerate mai sus pot construi doar forme specifice, simple, instrumentul Formă personalizată vă extinde foarte mult capacitățile, permițându-vă să desenați un număr mare de forme arbitrare de forme complexe (de la tot felul de săgeți și pictograme, la imagini cu fluturi, urme de lup) , etc) selectându-le din lista derulantă din bara de opțiuni În plus, în Photoshop, puteți conecta seturi suplimentare de forme Alegerea unei figuri se face în paleta derulantă Formă (Figuri) - vezi fig Dacă faceți clic pe săgeata mică care indică spre dreapta pe această paletă, atunci se va deschide în fața dvs un meniu, în partea de jos a căruia sunt enumerate seturi suplimentare de diferite forme (vezi Fig) Trebuie doar să selectați oricare dintre ele și va deveni imediat disponibil Dacă selectați Toate (Toate), atunci în paleta derulantă Formă (Figuri) toate formele din toate seturile vor deveni disponibile Notă De asemenea, puteți încărca alte seturi de imagini în Photoshop, cum ar fi cele dezvoltate de terți și descărcate de dvs de pe Internet Pentru a face acest lucru, ar trebui să selectați comanda Load Shapes din meniu și să specificați locația fișierului cu extensia csh În ele sunt stocate seturi de forme pentru Photoshop Photoshop Orez Selectarea formei Procesul de desenare a figurii Desenarea uneia sau a altei forme standard furnizate în Photoshop nu ar putea fi mai ușoară Cu toate acestea, există câteva caracteristici specifice de care trebuie să fii conștient și să le iei în considerare În continuare, vom lua în considerare întreaga secvență de acțiuni pentru desenarea formelor: Selectați instrumentul care se potrivește cu forma pe care urmează să o desenați Specificați culoarea primului plan În ea va fi pictată figura Dacă aveți nevoie ca forma să fie umplută cu un fel de model sau chiar cu o imagine, atunci acest lucru se poate face și în Photoshop Vom vorbi despre asta Cum se face acest lucru a fost discutat în paragraful Capitolul Editarea imaginilor Orez Desenați forme putin mai jos În plus, puțin mai departe vom învăța cum să facem o umplere cu gradient a unei forme, adică să o colorăm într-o culoare irizată Așa că, așa cum se spune la televizor: "Nu te schimba, rămâi cu noi!" Setați metoda de desen pentru formă Când selectați oricare din grupul de instrumente Shape (Figura) din panoul de opțiuni din stânga, există întotdeauna trei butoane (vezi Fig) Ele indică care ar trebui să fie rezultatul desenării unei forme: o formă, o cale sau o zonă pictată în forma unei forme Deoarece desenăm o formă, primul buton ar trebui să fie selectat Acest lucru va crea automat un nou strat pentru fiecare formă pe care o creați Photoshop Notă Dacă selectați al doilea buton, atunci în loc de o formă colorată, veți obține doar un contur conform formei formei Despre ce sunt contururile, de ce sunt necesare și ce să faceți cu ele, vor fi discutate în secțiunea corespunzătoare Al treilea buton corespunde zonei colorate O figură diferă de o zonă pictată prin faptul că, atunci când o figură este creată, sub ea este selectat automat un nou strat, pe care este plasat În consecință, pentru forme pot fi folosite tot felul de efecte și stiluri de straturi (de exemplu, puteți face o umbră sau strălucire în jurul unei forme și chiar o puteți face convexă) În plus, sunt oferite opțiuni avansate de editare pentru figuri Ceea ce merită doar o schimbare lină a formei unei figuri atunci când editați punctele individuale de contur Toate acestea nu sunt prevăzute pentru zonele

vopsite Cu toate acestea, ele pot fi utile și dacă nu aveți de gând să-i aplicați efecte personale și nu este nevoie să creați straturi suplimentare în imagine Zona colorată este creată pe stratul curent Reglați parametrii de geometrie Dacă nu le configurați, veți desena cu setările implicite, ceea ce nu este întotdeauna cea mai bună soluție Pentru a configura acești parametri, în dreapta, la capătul rândului de butoane (vezi Fig), faceți clic pe săgeata în jos cu mouse-ul Ca rezultat, se va deschide o paletă cu un set de parametri legați de instrumentul selectat Setările pentru diferite instrumente sunt diferite, dar principiul lor este clar În primul rând, puteți specifica dimensiunile specifice ale figurii în câmpurile Dimensiune definită În al doilea rând, setând caseta de selectare corespunzătoare, puteți specifica că este desenat un pătrat (pentru instrumentele de construcție dreptunghi) sau un cerc (pentru instrumentul Elipse) În plus, fără a specifica dimensiuni specifice, puteți specifica proporții De exemplu, pentru un dreptunghi, astfel încât înălțimea acestuia să fie întotdeauna jumătate din lățime, va trebui să bifați caseta de selectare Proporții definite și să introduceți valoarea în câmpul L (W) și valoarea în câmpul H (H) După cum puteți vedea, totul este clar și simplu Dintre toate opțiunile, singura dificultate care poate apărea este cu caseta de selectare Snap To Pixels (Snap to pixels), prevăzută pentru ambele instrumente de desenare dreptunghiuri Faptul este că figurile create de instrumentele grupului cu același nume nu Capitolul Editarea imaginilor Butoane pentru setarea combinației de forme (discutate mai detaliat în acest capitol) Çwjifc? Citat Orez Personalizarea desenului de formă pe baza rezoluției imaginii Ca urmare, marginile și colțurile formei pot să nu cadă în mod clar pe marginile pixelilor, ceea ce duce la distorsiunea contururilor drepte ale dreptunghiurilor Deci, activarea casetei de selectare Snap To Pixels vă permite să eliminați astfel de incidente prin alinierea forțată a dreptunghiurilor la pixelii imaginii Setați alte opțiuni de instrumente În funcție de ce veți desena și ce instrument utilizați, vă vor fi disponibile diferite setări Deci, pentru un poligon puteți specifica numărul de laturi, pentru o linie - grosimea acesteia etc Când creați forme libere, trebuie să alegeți forma potrivită Selectați un stil de strat Deoarece fiecare formă are propriul strat, puteți specifica ce efecte speciale ar trebui folosite pe ea Pentru a face acest lucru, și selectați un stil de strat în paleta derulantă Stiluri (Stiluri), disponibilă din panoul de opțiuni, sau în paleta Stiluri (Stiluri), situată în partea dreaptă a ferestrei programului * Puteți alege unul dintre stilurile standard Cu toate acestea, sunt destul de specifice și, cel mai probabil, este puțin probabil să vă convină Este mult mai eficient să setați singur efectele (stilul) stratului O secțiune separată este dedicată acestui lucru Desenați o figură Dacă, desigur, nu ați eliminat paleta de acolo Photoshop Dacă trebuie să desenați mai multe forme și nu este nevoie să creați un strat separat pentru fiecare dintre ele, atunci acestea pot fi plasate și pe un strat separat Pentru a face acest lucru, trebuie să înecați butonul din bara de opțiuni Q Adăugați în zona formei (Adăugați în zona formei) Ca rezultat, de fiecare dată când desenați o formă suplimentară, toate vor fi create pe același strat ca prima formă În consecință, stilul stratului le va fi aplicat unul și la fel Combinație de cifre O situație destul de tipică este atunci când nu trebuie să desenați un dreptunghi, un cerc sau altceva elementar, ci trebuie să obțineți un fel de figură complexă formată din mai multe dreptunghiuri, cercuri etc , intersecțiile acestora și așa mai departe Cum să faceți cel mai bine

acest lucru în Photoshop, vom lua în considerare acum După cum s-a menționat la sfârșitul secțiunii anterioare, făcând clic pe butonul Adăugați în zona formei din bara de opțiuni, veți desena ulterior toate formele pe un singur strat Tot ceea ce desenați în acest fel va fi perceput ca o singură figură compusă În acest caz, figurile pot fi suprapuse una peste alta și, parcă, se vor uni În loc de un buton, puteți folosi tasta "+" de pe tastatură Faptul că ești în modul de a adăuga forme la un set existent va fi indicat de un mic semn plus lângă cursor Pe lângă acest buton, în bara de opțiuni sunt disponibile încă patru butoane, concepute pentru a specifica în ce mod trebuie desenată forma Modul standard, când fiecare formă are propriul strat separat, corespunde primului buton din grup - ÍS Dacă trebuie să scădeți orice formă din setul existent, de exemplu, să faceți o gaură rotundă într-un dreptunghi sau să faceți un gol rotund pe partea laterală a dreptunghiului, apoi apăsați butonul a* Scădere din zona formei din bara de opțiuni sau pe butonul Capitolul Editarea imaginilor "-" pe tastatură Faptul că sunteți în modul de scădere va fi indicat de un mic minus lângă cursor În continuare, va trebui să conturați forma care va fi gaura noastră și care ar trebui să se intersecteze cumva cu cele existente Ca urmare, o bucată din intersecție va fi tăiată Dacă figura desenată în modul de scădere nu se intersectează cu niciuna dintre formele de pe strat, atunci nu va avea niciun sens în ea, nu vor exista modificări în figură - la urma urmei, nimic nu va fi tăiat de nicăieri În mod similar, puteți organiza intersecția figurilor (r) Intersecția zonelor de forme - când se află pe imagine - buton rămâne doar intersecția celor două figuri Ultimul, al cincilea buton din grup ne - Excepție faceți astfel încât atunci când două forme se intersectează, ambele să fie desenate, iar zona de intersectie a devenit transparenta Încercați să experimentați pe cont propriu și veți înțelege rapid intersectarea zonelor figurilor, permite Editarea formei În această secțiune, vom învăța cum să edităm forme Faptul este că, dacă este necesar, nu trebuie să editați formele cu ajutorul benzilor de cauciuc minuțioase și a unor instrumente similare inexacte Totul se poate face mult mai bine și mai precis Puteți schimba contururile unei figuri, pur și simplu deplasând unele dintre punctele acesteia în direcția corectă În acest caz, marginile figurii vor fi netezite și schimbate automat Să presupunem că trebuie să desenați un trapez După cum știți, nu există un instrument special pentru desenarea trapezelor în Photoshop Dar există un instrument pentru construirea dreptunghiurilor Aici îl vom folosi - mai întâi desenăm un dreptunghi, apoi reducem partea superioară a acestuia pentru a face un trapez Acest lucru se poate face pur și simplu deplasând ușor punctele colțurilor superioare ale dreptunghiului unul spre celălalt Știm deja cum să desenăm un dreptunghi, rămâne să ne dăm seama cum să mutați colțurile Photoshop Orez Editarea formei Editarea unei forme prin tragerea de puncte cheie (pătrate) Pentru a face acest lucru, trebuie să selectați Direct Sélection (Instrument săgeată) din bara de instrumente Indicatorul mouse-ului se va schimba într-o săgeată albă Faceți clic pe această săgeată de pe marginea formei Ca urmare, conturul figurii va fi evidențiat și punctele cheie vor deveni vizibile - punctele în care se schimbă forma figurii (colțuri etc) Aceste puncte sunt marcate cu pătrate mici (Fig) Deci, puteți apuca săgeata pentru oricare dintre aceste pătrate și o puteți trage în locul potrivit Revenind la exemplul nostru de trapez, trageți colțurile de sus unul spre celălalt Pentru a trage strict orizontal (sau vertical - dar acesta nu este pentru exemplul nostru), țineți apăsată tasta "Ctrl" În mod similar, puteți

muta punctele cheie ale conturului său în orice altă figură Mai mult, puteți selecta mai multe puncte simultan și le puteți muta împreună în orice direcție Selectarea mai multor puncte se face făcând clic pe ele în timp ce țineți apăsată tasta "Shift" Pentru a schimba culoarea unei forme, setați culoarea de fundal din bara de instrumente la culoarea pe care doriți să o recolorați Pe paleta Straturi (Straturi) selectați acel strat pe care există o figură și apăsați o combinație "Ctrl" + "Backspace" Capitolul Editarea imaginilor Vopsirea zonelor întregi Găleată pentru vopsea instrument (umplere) Pictează, pictează, pictează Imaginați-vă o astfel de situație Aveți un fragment dintr-o singură culoare în imagine pe care doriți să îl recolorați într-o culoare diferită Puteți, desigur, să încercați să pictați peste zona dorită cu o pensulă (Instrumentul Pensule (Brush)), dar, vedeți, aceasta nu este cea mai rapidă și nici cea mai bună opțiune La urma urmei, va trebui să conduceți peria cu mare atenție pentru a nu urca într-o zonă cu o culoare diferită Dacă forma zonei de vopsit este complexă, va trebui să munciți din greu pentru a nu o da peste cap Pentru a simplifica semnificativ viața în astfel de situații, instrumentul Paint Bucket (Umplere), al cărui buton este disponibil pe bara de instrumente Selectați-l și indicatorul mouse-ului se va schimba într-o găleată înclinată cu vopsea curgând afară Deci, îndreptați vârful fluxului de vopsea care curge din găleată către zona pe care doriți să o umpleți cu o anumită culoare (ar fi trebuit să fie selectată în prealabil), faceți clic cu mouse-ul și, iată!, întreaga zonă va fi fi Orez Găleată pentru vopsea instrument (umplere) Photoshop vopsit uniform în culoarea selectată În mod similar, mai puteți colora câteva fragmente din imagine Dacă în timpul utilizării instrumentului Paint Bucket (Umplere) trebuie să utilizați pipeta (Pipetă) pentru a selecta o culoare diferită, atunci nu trebuie să schimbați instrumentul, ci pur și simplu apăsați tasta "Alt" În timp ce este apăsat, instrumentul găleată de vopsea (Umplere) va fi înlocuit temporar cu un instrument Pipetă (pipetă) După ce ați terminat de ales o culoare cu pipeta, eliberați tasta Alt și veți reveni automat la modul de umplere Tool Paint Bucket (Umplere) vă permite nu numai să umpleți zona cu orice culoare, ci și să pictați peste cu un anumit model/probă Pentru a face acest lucru, trebuie să modificați ceva în setările sale (ce și cum exact - citiți în secțiunea următoare a capitolului) În concluzie, trebuie remarcat faptul că scopul și capacitățile instrumentului Paint Bucket (Umplere) sunt oarecum mai largi decât colorarea zonelor solide În principiu, Paint Bucket (Umplere) este proiectat pentru a picta o zonă sau un strat selectat cu o culoare sau un eșantion de prim plan selectat Tocmai când nu este selectat nimic pe imagine, instrumentul însuși încearcă să determine limitele umplerii și acceptă limitele unei zone cu o singură culoare ca acestea Cu selecție, dacă este selectată doar o parte dintr-o zonă de culoare solidă, umplerea nu se va extinde dincolo de selecție, chiar dacă zona de culoare solidă se va extinde mai mult Dacă este selectată o zonă dintr -un strat și nu este desenat nimic pe acest strat sub selecție, atunci la umplere, întreaga zonă de selecție va fi pictată așa cum este Setări și caracteristici suplimentare ale instrumentului Paint Bucket (Umplere) Următoarele setări pentru instrumentul Paint Bucket sunt disponibile în bara de opțiuni: • În lista Fili (Fill) puteți alege cum doriți să umpleți: culoare sau un model dat Dacă selectați a doua opțiune, atunci panoul de opțiuni va deveni disponibil Capitolul Editarea imaginilor paleta de deschidere Pattms (Samples), în care este selectat modelul dorit • În Modul listă (Mod) este setat modul de suprapunere al unei pensule În mod implicit,

este selectat normal, iar caracteristicile tuturor celorlalte pot fi judecate după informațiile postate pe una dintre filele colorate • Opacitatea câmpului (Transparență) este concepută pentru a determina transparența umplerii • În câmpul Tolérance (Tolerance) setează abaterea admisă de la nuanța pe care se face clicul de către instrumentul Paint Bucket (Fill) Toate nuanțele, a căror abatere este mai mică decât cea specificată în câmpul Tolérance (Toleranță), vor fi percepute ca o singură culoare și supuse umplerii Valoarea este specificată în unități arbitrare de la la Valoarea implicită este Dacă doriți ca gama de culori să fie mai mare la umplere, creșteți această valoare, iar dacă doriți să fie umplută doar o anumită culoare, micșorați-o • Activarea casetei de selectare Anti-Aliased va face ca marginile zonei umplute să fie netezite și înmuiate • În mod implicit, caseta de selectare Contiguous este activată Aceasta înseamnă că trebuie pictați numai acei pixeli de culoarea specificată care sunt în contact direct cu punctul selectat sau într-un lanț prin pixeli similari Dacă în imagine există zone de aceeași culoare și sunt separate una de cealaltă prin chenare inextricabile de o culoare diferită, atunci acestea, cu steagul Contiguu bifat, vor trebui completate fiecare separat Prin dezactivarea casetei de selectare, puteți colora toate zonele din imagine cu o anumită culoare cu un singur clic • Caseta de selectare Utilizați toate straturile (Utilizați toate straturile) joacă un rol atunci când imaginea editată constă din mai multe Photoshop unele straturi Și unele dintre ele sunt translucide Deci, când bifați această casetă, îi spuneți instrumentului Paint Bucket să determine culoarea de bază care ar trebui să fie umplută nu numai pe baza stratului activ, ci și pe baza tuturor straturilor vizibile Culoarea aplicată, după oricare, se aplică numai stratului activ Clarificați și estompați imaginile Încețoșarea sau cum să scapi de zgomot Din păcate, destul de des ai de-a face cu fotografii digitale, care conțin clar diverse zgomote: granulare și alte noroi Încețoșarea este o modalitate eficientă de a scăpa de zgomot În acest caz, estomparea nu trebuie efectuată pe întreaga imagine (ar fi prea simplu), ci doar pe secțiunile sale monocromatice individuale În caz contrar, odată cu zgomotul, vor fi și contururile obiectelor din fotografie neclare, vor deveni neclare, pe scurt, se va înrăutăți Un instrument care vă permite să estompați selectiv o imagine în Photoshop este butonul Blur (Blur) - Acest instrument este un instrument perie Adică, după ce îl selectați, va trebui să selectați o perie Cu această perie te vei deplasa peste imagine: pe unde trece, imaginea va fi neclară Pe lângă eliminarea zgomotului, instrumentul Blur este adesea folosit pentru a netezi orice chenare, tranziții de culoare și mici defecte Editorii de reviste lucioase iubesc foarte mult acest instrument: estompează pielea în fotografii Pentru a estompa întreaga imagine sau orice zonă selectată, este convenabil dar utilizați grupul de filtre Blur (Blur) Cu toate acestea, dacă nu trebuie să estompați întreaga imagine și nu este foarte convenabil și posibil să selectați fragmente, atunci instrumentul Blur este util Capitolul Editarea imaginilor Orez Imagine netezită - și fără pistrui, riduri și coșuri Photoshop modelele să arate la fel de netede ca plasticul Un fel de fotografii pline de farmec Aspectul artistic nu poate fi trecut cu vederea Estomparea poate fi folosită pentru a obține un fel de efect artistic Într-adevăr, într-o fotografie, un obiect ascuțit pe un fundal neclar arată foarte luminos și profitabil De aceea, foarte des în fotografiile portret fundalul este neclar Dacă, dimpotrivă, estompezi primul plan și lași fundalul clar, poți obține un efect de perspectivă

În concluzie, aș dori să avertizez împotriva abuzului instrumentului Blur (Blur) Dacă neclaritatea este prea puternică, conținutul imaginii se poate pierde Următoarele setări sunt disponibile în panoul de opțiuni (proprietăți) pentru instrumentul Blur: • Field Brush (Brush) este folosit pentru a selecta o pensulă • În Modul listă (Mod) este setat modul de suprapunere al unei pensule pentru estompare În mod implicit, este selectat normal, iar caracteristicile tuturor celorlalte pot fi judecate după informațiile postate pe una dintre filele colorate • Intensitatea câmpului (intensitatea) este proiectată pentru a seta forța de apăsare a sculei Valoarea este setată ca procent și cu cât este mai mare, cu atât vor fi mai vizibile modificările • Caseta de selectare Utilizați toate straturile (Utilizați toate straturile) joacă un rol atunci când imaginea editată constă din mai multe straturi Când această casetă de selectare este bifată, informațiile de culoare vor fi preluate nu numai din cel curent, ci și din toate celelalte straturi vizibile Cu toate acestea, rezultatul aplicării instrumentului se va reflecta doar pe stratul activ Amintiți-vă că puteți îmbunătăți efectul de estompare glisând instrumentul de estompare de mai multe ori în același loc Ascutire Faceți imaginea mai clară Spre deosebire de estompare, Photoshop are un instrument Sharpen care vă permite să ascuți Capitolul Editarea imaginilor Orez Ascutire cu instrumentul Ascutire Photoshop în zonele în care a fost aplicat În locurile în care este folosit, limitele obiectelor devin mai clare, detaliile sunt mai contrastante Principiul de funcționare a acestui instrument se bazează pe creșterea contrastului la granițele obiectelor Butonul instrumentului Ascutire arată ca D Instrument - încheietura mâinii Adică alegi o perie de o anumită dimensiune, apoi începeți să-l conduceți peste locurile în care trebuie să ascuțiți Efectul utilizării instrumentului poate fi mărit sau micșorat prin modificarea valorii în câmpul Forță (Intensitate) în sus sau în jos În caz contrar, setările din bara de opțiuni sunt exact aceleași cu cele ale instrumentului Blur Puteți îmbunătăți efectul de ascuțire glisând instrumentul Sharpen (Sharpness) de mai multe ori în același loc Dacă faceți fotografii portret, atunci ascuțirea se face de obicei în zona ochilor (gene), buzelor și părului și este posibil și pentru unele riduri etc (dacă există și trebuie subliniate în scopuri artistice) În fotografiile de peisaj, ascuțirea poate fi utilă pentru mai multe detalii, cum ar fi frunzișul copacilor, elementele arhitecturale mici ale clădirilor etc Combinația competentă de instrumente Sharpen (Sharpness) și Blur (Blur) vă permite să obțineți efecte artistice uimitoare și expresivitate a imaginilor digitale Degetul mare Instrument pentru degete Atât instrumentul Clarificare, cât și instrumentul Blur se află în același grup de pe bara de instrumente Același grup este format dintr-un alt instrument - Smudge (Finger) Vă permite să creați efectul, ca și cum ați mânji imaginea cu vopsea umedă cu degetul Astfel de frotiuri pot fi foarte utile și vă permit să obțineți efecte artistice impresionante (cum ar fi o dâră de foc de la o cometă, scurgeri de vopsea sau pete care creează efectul de viteză mare) Pentru a clarifica întreaga imagine sau o zonă selectată, este convenabil să utilizați filtrele grupului Sharpen (Sharpness) Capitolul - Editarea imaginilor Orez Iată ce puteți face doar cu Instrumentul Finger Photoshop Instrument Butonul instrumentului Smudge (Deget) arată ca - carpian Setările disponibile în panoul de proprietăți (opțiuni) sunt aceleași ca pentru instrumentul Blur Metoda de utilizare a Smudge (Degetul) este destul de simplă: setați indicatorul mouse-ului (perie) în orice loc de pe imagini, faceți clic și cu o ușoară mișcare a mâinii întindeți în orice direcție

un fragment al imaginii care se află sub pensulă La fel ca și în cazul instrumentelor Sharpen (Sharpness) și Blur (Blur), puteți regla puterea instrumentului Smudge (Deget) în bara de opțiuni din câmpul Strength (Intensity) Pentru "Degetul" din Photoshop, puteți combina mânjirea și pictura Pentru a face acest lucru, în bara de opțiuni, bifați caseta Finger Painting (Desen cu degetul) Se pare că pătați imaginea cu culoarea primului plan Adică, lubrifiați și nuanțați ușor în locurile în care este folosit instrumentul Smudge (Degetul) Text pe imagine Abilități elementare Pentru a pune pur și simplu text pe o imagine, nu trebuie să stăpâniți abilități speciale Trebuie doar să selectați instrumentul Text (Text) din bara de instrumente, să faceți clic cu mouse-ul în locul în care ar trebui să fie inserat textul și să îl introduceți de la tastatură în care dacă trebuie să introduceți text pe orizontală, atunci ar trebui să utilizați instrumentul Instrument de tip orizontal (text orizontal) T" și if vertical, apoi - Instrumentul de tip vertical (text orizontal) IT Puteți face textul ondulat, curbat sau orice doriți mai târziu, selectându-l, apăsând butonul X din bara de proprietăți și alegând tipul de distorsiune dorit Pe panoul de opțiuni, în prima listă derulantă puteți selecta fontul în care ar trebui să fie afișat textul, în a doua listă din stânga - stilul fontului (regular - Regular, bold - Bold, italic - Italic etc), iar a treia listă - setați dimensiunea literelor Capitolul Editarea imaginilor Atunci când alegeți un font din prima listă, lângă numele fontului este un exemplu după care puteți judeca aspectul acestuia Notă Vă rugăm să rețineți că nu toate fonturile disponibile în Photoshop vă permit să afișați litere rusești De asemenea, nu toate fonturile au stiluri diferite (regulat, bold, italic etc) Fiecare inscripție text nouă este creată pe propriul strat Pentru a muta o etichetă după ce ați introdus-o: Selectați instrumentul sau instrumentul Mutare pe pan- Pe paleta Straturi (Straturi) urmărește că a fost selectat stratul cu o inscripție Dacă nu este, selectați-l făcând clic pe el cu mouse-ul Poziționați indicatorul mouse-ului în zona imaginii și, cu butonul stâng al mouse-ului apăsat, mutați textul în direcția dorită în locația dorită Dacă trebuie să rotiți textul în orice unghi: Pe paleta Straturi (Straturi) urmărește că a fost selectat stratul cu o inscripție Dacă nu este, selectați-l făcând clic pe el cu mouse-ul În bara de meniu, selectați Editare (Editare) Transformare liberă (Transformare liberă) În jurul textului apare o casetă dreptunghiulară, iar indicatorul mouse-ului se transformă într-o săgeată curbă, cu două capete Așezați-l lângă inscripție (dar nu deasupra ei) și cu butonul stâng al mouse-ului apăsat, începeți să mutați indicatorul în jurul centrului blocului de text Pe măsură ce indicatorul se mișcă, blocul de text în sine se va roti și el Când ați terminat - apăsați "Enter" pentru a confirma rotația sau "Esc" pentru ao anula În orice caz, veți ieși din modul de rotație Photoshop Orez Iată o idee interesantă pentru dvs : faceți o fotografie a unei demonstrații și ștergeți mai întâi inscripțiile existente pe bannere, apoi scrieți-le pe ale dvs capitolul Opțiuni avansate de editare a imaginilor efecte de lumină Aproape orice linie dintr-o fotografie, orice schimbare de contrast, este un joc de lumini și umbre Astfel, utilizarea cu pricepere a efectelor de lumină, aranjarea corectă a "luminii" atunci când fotografiați vă permite să obțineți o varietate de efecte expresive În același timp, o poziție analfabetă a sursei de lumină (sau a fotografului în raport cu sursa de lumină) duce adesea la o scădere semnificativă atât a calității imaginii, cât și a valorii sale artistice Photoshop are propriile instrumente încorporate pentru a crea efecte de lumină Deci, chiar și

fotografii foarte mediocre, puteți "reanima" un aranjament interesant de surse de lumină în Photoshop Și pentru fotografiile deja bune, puteți obține o nouă expresivitate și creativitate efecte luminoase Filtrul Efecte de iluminare este conceput pentru a crea și ajusta efecte de lumină în Photoshop Vă permite să simulați iluminarea obiectelor selective dintr-o imagine prin diferite surse de lumină Puteți utiliza până la lumini virtuale independente, pentru fiecare dintre ele puteți specifica zona și direcția Capitolul Editare avansată iluminare, intensitatea luminii, culoarea sursei de lumină Puteți apela filtrul selectând bara de meniu Filtru (Filtru) -> Redare (Rădare) -> Efecte de iluminare (Efecte de lumină) - vezi fig Orez Alegerea de a crea un efect de iluminare Întreaga procedură de creare a efectelor de lumină este construită după cum urmează: Mergeți la stratul pe care ar trebui aplicate efectele de iluminare Cel mai probabil ar trebui să fie un strat cu o fotografie (și nu cu text sau altceva) Photoshop Apelați filtrul Efecte de iluminare (Efecte de iluminare) așa cum s-a menționat mai sus În caseta de dialog care apare, creați numărul necesar de surse de lumină, aranjați-le și configurați-le după cum este necesar În continuare, ne vom opri în detaliu asupra setărilor disponibile în această fereastră (vezi Fig) Când obțineți efectul dorit, închideți fereastra Efecte de iluminare făcând clic pe OK Toate setările dvs vor fi transferate în imagine Orez Selectarea, poziționarea și setarea sursei de lumină Puteți crea și configura mai multe lumini simultan Și deși abuzați de el nu este necesar, sunt cazuri destul de reale când poate fi cu adevărat util Crearea fiecărei surse de lumină următoare se face făcând clic pe noi- Ora Spotlight iBlue Ormi Orde of Light Crossing Crossing Down Default Pive Lights Down Pive Lights Up Lanternă Flood Light Paratei Direcțional Lumini RGB Lumini moi directe Orez Terminat |°^ g^(ght triple Spotlight (stiluri) Capitolul Editare avansată Orez imaginea originală Orez Aplicați unul dintre efectele de lumină Photoshop shi pe imaginea unui bec mic sub zona de previzualizare În acest caz, fără a elibera butonul mouse-ului, trageți sursa de lumină pe imagine Apoi, configurați-l corect Pentru a elimina oricare dintre surse, apucați-o cu mouse-ul și trageți-o în imaginea unui mic coș de gunoi din fereastra Efecte de iluminare (Efecte de iluminare), care se află sub zona de previzualizare Filtrul Efecte de iluminare vă permite să setați și să utilizați tipuri de surse de lumină Tipul este selectat în lista Tip de lumină (Sursă): • Tip sursă Spotlight (Spotlight) Iluminează o anumită zonă ovală, a cărei dimensiune și formă le puteți modifica în partea stângă a ferestrei, în zona de previzualizare Reflectorul are și direcție și distanță • Tipul de sursă Ошпі (Lampă) are o zonă rotundă de iluminare Pentru o astfel de sursă, nu puteți specifica direcția și distanța • Direcțional - Acest tip de sursă luminează întreaga imagine Puteți seta direcția și distanța pentru aceasta În fereastra Efecte de iluminare, în lista derulantă Stiluri, puteți selecta orice combinație gata făcută de surse de lumină pe care o puteți modifica ușor și utiliza în proiectul dvs (Fig) După ce selectați tipul sursei, va trebui să specificați zona de iluminare și, eventual, direcția din care sursa pare să strălucească pe zona specificată Acest lucru se face în partea stângă a ferestrei Asigurați-vă că verificați dacă caseta de selectare Previzualizare este activată Apoi veți putea observa direct efectul lucrărilor de iluminare efectuate în fereastră Dimensiunile zonei de iluminare pot fi modificate trăgând cu mouse-ul pătratele situate pe conturul zonei de iluminare Pentru o sursă de lumină de tip Direcțional (Directional), nu există zonă de iluminare (iluminată Capitolul Editare avansată Orez

Aplicați mai multe surse de lumină Photoshop întreaga imagine) Este indicat doar printr-un segment care specifică direcția de iluminare Lungimea segmentului caracterizează distanța sursei de lumină față de suprafața iluminată din imagine Pornirea/dezactivarea în fereastra Efecte de iluminare (Efecte de iluminare) flag Op (Activare), puteți activa/dezactiva sursa de lumină selectată curent Slider Intensity (Intensity) setează intensitatea sursei de lumină în intervalul de la - la Culoarea sursei de lumină este setată în câmpul de culoare situat în dreapta cursorului Intensity (Intensity) Culoarea implicită este de obicei albă Pentru a seta altul - faceți clic pe câmp cu mouse-ul și în fereastra care apare, setați culoarea dorită Glisorul Focus este disponibil doar pentru spoturi și determină cât de focalizată va fi lumina la un punct sau difuzată pe întreaga zonă iluminată Valorile variază de la - la Setările negative reduc zona iluminată prin focalizarea mai bună a reflectorului În secțiunea Proprietăți (Proprietăți) sunt setate: • Slider Gloss (Gloss) - reflectivitate, adică cât de multă lumină ar trebui să fie reflectată, parcă, de suprafața imaginii • Slider Material (Material) - imitație de material Poziția extremă din stânga a glisorului corespunde unei suprafețe din plastic mat, iar poziția extremă din dreapta corespunde unei suprafețe metalice cromate • Slider Exposure (Exposure) - cantitatea de lumină adăugată în intervalul de la - la Valorile negative duc la întunecarea imaginii • Slider Ambience (Environment) - setează iluminarea ambientală generală În partea de jos a ferestrei Efecte de iluminare se află lista derulantă Texture Channel, cu Capitolul Editare avansată folosindu-l poți specifica ce culoare trebuie folosită pentru a crea textura în imagine (roșu, verde sau albastru) În acest caz, dacă bifați caseta White is high (Convex white), zonele luminoase ale textului vor apărea convexe Nivelul de umflare este stabilit de cursorul Înălțime (Înălțime) în intervalul de la (complet neted) la (înalt ca munții) Orez Adăugarea unei surse de lumină suplimentară situată în afara imaginii Joc de strălucire Strălucirea care apare atunci când fotografiați împotriva soarelui și creată de lentilele camerei în sine arată destul de frumoasă În fotografie, par să se alinieze într-un rând și să ofere un efect suplimentar În același timp, fotografierea împotriva soarelui este foarte dificilă: de regulă, obții poze supraexpuse, stricate Cu toate acestea, datorită unui program precum Photoshop, această problemă poate fi rezolvată cu ușurință Mai întâi faceți o fotografie în modul care vă este convenabil, astfel încât să se dovedească a fi de cea mai bună calitate Și apoi în Photoshop îi atașați evidențieri spectaculoase Frumuseţe Rămâne doar să vă dați seama cum să o faceți Photoshop Orez imaginea originală Orez Folosind efectul de strălucire Capitolul Editare avansată Filtrul Lens Fiare este responsabil pentru crearea unor astfel de evidențieri, care pot fi numite, selectand in bara de meniu Filter (Filter) -> Render (Rendering) -> Lens Fiare (Blick) Apoi, în caseta de dialog care apare (Fig), trebuie doar să specificați locația sursei de lumină din care va pleca strălucirea și să faceți clic pe OK Dacă doriți, puteți regla luminozitatea sursei de lumină folosind glisorul Luminozitate (Luminozitate) Și cu ajutorul lui plasat sub fig Ajustarea și plasarea evidențierii comutatoarele stabilesc tipul de lentile, de la care ar trebui să fie strălucirea imitat Eliminarea ochilor roșii Dacă în versiunile mai vechi de Photoshop, dacă a existat un efect de ochi roșii pe fotografii, acestea trebuiau revopsite aproape manual, atunci odată cu apariția Photoshop CS și CS , această problemă este rezolvată mai elegant A fost introdus un instrument special care vă permite să

scăpați rapid și convenabil de efectul de ochi roșii Acest lucru este foarte important, deoarece eliminarea efectului de ochi roșii este una dintre sarcinile cel mai frecvent rezolvate la procesarea fotografiilor (în special a celor amatori) Photoshop si deseneaza cu mouse-ul Trebuie doar să deschideți fotografia în Photoshop, selectați EIΣ Instrument Ochi roșii (ochi roșii) în jurul ochilor o zonă de selecție dreptunghiulară (bine, sau fiecare ochi separat) În același timp, după finalizarea selecției, programul va încerca în mod independent să determine locația "ochilor roșii" și să le înlocuiască culoarea cu un fel de întuneric Principiul instrumentului se bazează pe faptul că caută nuanțe roșii în zona pe care o specificați și le înlocuiește organic cu unele închise Iluminarea și întunecarea anumitor zone ale imaginii În Photoshop, printre toate celelalte, există două instrumente: Dodge (Lightening) și Bum (Dimmer) Mai devreme, luând în considerare efectele luminii (secțiunea), ne-am oprit deja asupra rolului fundamental al luminii în fotografie Dar din pacate, în practică, rareori este posibil să "prindeți" lumina și unghiul potrivit pentru prima dată Și pur și simplu s-ar putea să nu existe o oportunitate pentru fotografii repetate În plus, nu toată lumea are suficientă abilități fotografice pentru a oferi o reproducere perfectă a culorilor și a tonurilor în orice situație, fără scăderi în lumini și umbre inutil de adânci În plus, nu trebuie să ignorați situațiile în care, pe o imagine complet normală, trebuie să întunecați în mod specific unele zone și să le luminați pentru a obține un fel de efect artistic și o expresivitate mai mare (Fig -) Iluminarea selectivă a oricăror locuri din imagine poate fi, de asemenea, utilizată pentru a scoate în evidență detaliile în zonele cu probleme locuri Puțin mai sus, am luat în considerare posibilitatea de a adăuga surse de lumină imaginii și de a evidenția anumite zone ale acesteia Cu toate acestea, sunt adesea necesare instrumente mai subtile care să permită să nu evidențieze / întunece o parte a imaginii într-o anumită direcție, ci să indice direct ce locuri de pe Capitolul , Editare avansată Orez Îndepărtați bronzul de la un băiat întunecat cu instrumentul Lighten Photoshop imaginile ar trebui să fie întunecate și care dintre ele ar trebui să fie luminate În același timp, zonele întunecate și luminoase pot avea o formă arbitrară și se pot potrivi strâns unele cu altele (ca urmare se obține un contrast tonal mai mare și un echilibru tonal mai bun) Iată ce instrumente sunt furnizate în Photoshop Dodge (Lightening) și Bum (Darkening) Ambele instrumente sunt instrumente cu perie După ce ați selectat dimensiunea dorită a pensulei, o veți muta peste imagine, care se va deschide sau se va întuneca pe unde trece pensula Pe lângă setările deja familiare ale pensulei, aceste instrumente acceptă următoarele setări din bara de opțiuni: • În lista derulantă Interval (Range) este subliniat intervalul de luminozitate care este supus procesării Adică, în acest interval tonal se va aplica iluminarea/întunecarea Valoarea implicită este setată la Tonuri mijlocii Cu toate acestea, puteți alege și Umbre (Umbre) sau Iluminări (Lumină) • În câmpul Exposure (Exposure) de fapt setează puterea de estompare/umbrire Pentru o tranziție mai lină, se recomandă utilizarea unor valori mici, de ordinul % Apoi zona luminată/întunecată se va îmbina mai natural cu imaginea originală Pentru a obține un efect mai mare, este mai bine să măturați instrumentul de mai multe ori la o valoare scăzută de expunere decât o dată la o expunere mare • Butonul pentru trecerea la modul aerograf vă permite să comutați în același mod și să obțineți o împerechere mai uniformă și mai lină a părților procesate și neprocesate ale imaginii O zonă tratată cu un singur

instrument poate fi readusă la starea inițială prin aplicarea unui al doilea instrument Ambele instrumente sunt aditive, adică atunci când sunt aplicate în mod repetat în același loc din imagine, efectul va fi îmbunătățit proporțional Capitolul Editare avansată Orez Pictați pe ochi negri și vânătăi cu instrumentul Blackout Photoshop Când lucrați cu instrumentele Dodge (Lightening) și Bum (Darkening), aveți grijă la umbrele și luminile din imagine Nu încercați să scăpați complet de umbre și străluciri de lumină, altfel imaginea va deveni estompată și inexpresivă Reversul este, de asemenea, adevărat: nu măriți în mod inutil luminile și umbrele în efortul de a obține un contrast mai mare, veți pierde detaliile imaginii Nu susțin că aceasta poate fi o idee creativă Dar atunci trebuie să fii pe deplin conștient de ce și de ce faci Reglarea saturației culorii în diferite locuri din imagine Photoshop are un mijloc destul de avansat de corectare a saturației culorilor O astfel de corecție poate fi necesară, de exemplu, pentru a da mai multă culoare imaginilor decolorate sau invers, pentru a dezactiva orice accent de culoare pentru a atenua tonurile și a obține un fel de efect artistic Instrumentele disponibile în Photoshop vă permit să reglați saturația culorii atât a întregii imagini (sau a oricărei zone preselectate), cât și în mod selectiv în anumite locuri - pur și simplu prin trecerea unui instrument special peste ele Un astfel de instrument special este burete (burete) ^¡¡¡ Tool Sponge (Sponge) modifică saturația acelor pixeli peste care a fost ținut În acest caz, sunt posibile două moduri de funcționare ale instrumentului, alegerea unuia dintre ele se face pe panoul de opțiuni din lista derulantă Mod (Mod): • Saturate (Saturate) - în acest mod, saturația de culoare a pixelilor procesați va fi crescută Culorile vor deveni mai vii • Desaturare (Decolorare) - în acest mod, pixelii procesați au o saturație redusă Culorile se estompează Instrumentul de lucru Burete (Burete) este executat de obicei Capitolul Editare avansată în modul prevăzut pentru instrumentele pensulă: selectați pensula instrument, apoi mutați-o peste locurile în care doriți să modificați saturația culorii Forța instrumentului este setată în câmpul Flow (Flow) din bara de opțiuni Cu cât valoarea setată în acesta este mai mică, cu atât efectul instrumentului este mai slab Valorile de la la % sunt optime Valoarea implicită este % Ca o coardă finală, cu care ne vom completa considerația instrumentului Burete (Burete), vreau să vă spun despre un truc util În principiu, nu este nimic complicat în el, dar expresivitatea sa artistică este grozavă Una dintre cele mai eficiente moduri de a atrage atenția asupra oricărui obiect din imagine este de a decolora aproape complet fundalul din jurul acestuia (devine alb-negru) Drept urmare, pe un fundal decolorat, obiectul atrage imediat atenția și arată foarte profitabil Această tehnică este adesea folosită în publicitate Pentru a obține decolorarea anumitor zone ale imaginii, puteți utiliza instrumentul Burete în modul Desaturare și valoarea setată în câmpul Flux la % capitolul Realizarea unui colaj Ce este un colaj și cum să-l faci în Photoshop Un colaj este o imagine formată dintr-o combinație de alte imagini În Photoshop, puteți face un colaj în mai multe moduri, care diferă în complexitatea execuției De regulă, cu cât calea este mai dificilă, cu atât îți sunt oferite mai multe oportunități de creativitate Modul standard este atunci când creați o pânză goală de o anumită dimensiune, apoi plasați pe ea tot felul de imagini sau fragmentele acestora ca straturi separate, apoi le aranjați corect și ajustați straturile astfel încât tranzițiile dintre diferitele elemente ale colajului să fie neted (sau invers, ascuțit) În același timp, numărul de pași pentru a crea un colaj este mare, dar tu

controlezi procesul în fiecare etapă Cum să tăiați și să lipiți fragmente de imagine în alte imagini, precum și cum să lucrați cu straturi, este descris în capitolul corespunzător al cărții Acum ne vom descurca fără acest lucru și vom stăpâni un mod mai puțin consumator de timp, în cele mai multe cazuri destul de potrivit pentru a crea un colaj Vom folosi modulul Photomerge care vine cu Photoshop Photoshop Colajul este ușor Modul încorporat Photomerge (Combinarea fotografiilor) Începând cu versiunea CS , Photoshop include modulul Photomerge (Photo Merge), care vă permite să automatizați semnificativ lucrul pe imaginile compuse Este destinat, respectiv, pentru realizarea de colaje și compilarea de fotografii panoramice dintr-un set de imagini disparate Mai întâi, pregătește imaginile din care vei face un colaj Cel puțin, ar trebui să le găsiți pe disc și, de preferință, să le plasați în același folder Apoi, în bara de meniu Photoshop, selectați Fișier (Fișier) -\u e Automatizare (Automatizare) -\u e Photomerge (Combinarea fotografiilor) - vezi fig Orez Să începem spectacolul capitolul Photoshop Orez Caseta de dialog Photomerge (Panorama), selectați fotografii pentru colaj Ca rezultat, pe ecran va apărea caseta de dialog Photomerge (Panorama) prezentată în Figura În această fereastră aveți nevoie de: În stânga, setați comutatorul la Aspect interactiv (aspect interactiv) În lista Utilizare, selectați ce anume veți specifica ca sursă de imagini pentru colaj: Polder (Folder) - un folder din care toate imaginile vor fi încărcate automat și utilizate în colaj, sau Fișiere (Fișiere) - dvs va trebui să selectați și să specificați fiecare dintre imagini în mod individual În continuare, ar trebui să specificați ce folder sau ce imagini trebuie utilizate Pentru a face acest lucru, faceți clic pe butonul Răsfoire și specificați locația obiectelor necesare Puteți selecta mai multe foldere și/sau imagini Pe măsură ce le adăugați, acestea vor apărea în listă Sper să fie clar că trebuie să aveți mai multe imagini selectate (sau un folder care conține mai multe imagini) pentru a realiza un colaj capitolul După ce ați făcut selecția, apăsați butonul OK În continuare, Photoshop va deschide toate imaginile selectate și va afișa o fereastră specială în care le puteți combina după cum doriți (vezi Fig) Partea centrală a acestei ferestre este ocupată de o pânză goală În partea de sus este un rând orizontal de miniaturi ale imaginilor pe care ați ales să le utilizați în colaj Luați mouse-ul pentru oricare dintre ele și trageți în zona centrală Orez Fereastra de colaj Trageți și plasați imaginile de pe rândul de sus în zona centrală și combinați-le Trăgând mai multe imagini în zona centrală, le puteți combina între ele Vă rugăm să rețineți că atunci când sunt suprapuse, marginile imaginilor par să curgă lin una în alta Încercați să mutați imaginile pentru a obține Photoshop efectul dorit Mutarea imaginilor sursă în fereastră se realizează prin simpla glisare a mouse-ului cu butonul din stânga apăsat Pentru a specifica ce imagine trebuie trasă, faceți clic pe ea cu mouse-ul Ca rezultat, va apărea un cadru roșu în jurul imaginii, indicând faptul că această imagine este activă în prezent Orez Combină imaginile manual mutându-le cu mouse-ul Dacă trebuie să rotiți oricare dintre imaginile originale, selectați instrumentul Rotire imagine I din stânga ferestrei (Rotiți imaginea) | Indicatorul mouse-ului se transformă într-o săgeată curbă, cu două capete Apoi, cu butonul stâng al mouse-ului apăsat, rotiți imaginea în jurul centrului acesteia Puteți reveni la modul de selectare și plasare a imaginilor selectând instrumentul Select JL capitolul Când compuneți, nu vă faceți griji că marginile colajului pe care îl creați sunt netede Apoi pur și simplu le decupați cu instrumentul Decupare Faceți clic pe OK când ați

terminat Veți reveni la fereastra principală Photoshop, în care va fi creată o nouă imagine, care este colajul dvs În acest caz, granițele dintre componentele colajului vor fi netezite, iar tranzițiile vor fi mai moi Salvați-l Puteți face marginile unei imagini mai ondulate Pentru a face acest lucru, selectați Instrumentul de selecție rapidă și pictați peste tot ce ar trebui să fie vizibil cu acesta (restul va fi tăiat sau pictat) Orice pictați cu instrumentul de selecție rapidă va deveni selectat Apoi, în bara de meniu, selectați Selecție -> Inversare Tot ceea ce nu a fost selectat anterior va deveni selectat Acum puteți fie să ștergeți totul (apăsând "Del" de pe tastatură), fie să îl pictați rapid cu o culoare (vezi Fig) Photoshop Compilarea panoramelor Aproape toate camerele moderne vă permit să fotografiați în modul panoramic Fotografia panoramică se referă la o fotografie care acoperă un unghi mare de vizualizare Un caz extrem de fotografie panoramică este panorama circulară Este clar că este aproape imposibil să faci o fotografie panoramică cu o singură fotografie Prin urmare, tehnica standard de creare a fotografiilor panoramice este de a fotografia același subiect în succesiune, rotindu-se treptat de fiecare dată când se face următoarea fotografie Adică tu, de exemplu, faci o serie de poze din aceeași zonă În acest caz, imaginile ar trebui să se suprapună ușor între ele Apoi aceste imagini sunt combinate între ele și se formează o fotografie mare Pentru a compune panorame, de obicei toți producătorii de camere digitale oferă să folosească programul care vine cu camera Photoshop are, de asemenea, capabilități avansate de panoramă (Figura) Deci nu ai nevoie de alții Pentru a compune o panoramă în Photoshop, vom folosi același modul Photomerge (Photo Merge), pe care am învățat mai sus să îl folosim pentru a crea colaje: Așadar, pregătiți mai întâi imaginile din care va fi compusă panorama Este recomandabil să le plasați pe toate într-un singur folder Din bara de meniu Photoshop, selectați Fișier (Fișier) Automatizare (Automatizare) - Photomerge (Combinarea fotografiilor) Ca urmare, caseta de dialog Photomerge (Panorama), prezentată în fig În această fereastră aveți nevoie de: Principalul lucru este să alegeți ce tip de panoramă va fi compilată, prin ce metodă Dacă setați comutatorul pe Aspect interactiv (straturi interactive), atunci vi se va cere să andocați manual fotografiile panoramice Cu toate acestea, alte opțiuni Orez Compuneți o imagine panoramică din mai multe fotografii disparate Capitolul Realizarea unui colaj Photoshop Orez Fereastra panoramica implică detectarea automată a punctelor de andocare și asamblarea competentă a panoramei În lista Utilizare, selectați ce anume veți specifica ca sursă de imagini pentru panoramă: Folder (Folder) - folderul în care sunt stocate fotografiile pentru panoramă, sau Fișiere (Fișiere) - fișierele în sine În continuare, ar trebui să specificați ce folder sau ce imagini trebuie utilizate Pentru a face acest lucru, faceți clic pe butonul Răsfoire și specificați locația obiectelor necesare După ce ați făcut selecția, apăsați butonul OK Mai mult, în funcție de modul panoramă capitolul Orez Decuparea panoramei astfel încât să ia o formă dreptunghiulară Photoshop ați ales, fie veți vedea o panoramă gata făcută (Fig), fie vi se va cere să o compuneți manual În acest din urmă caz, secvența va fi aceeași ca la crearea unui colaj În cele din urmă, cu instrumentul Decupare (cadru) panoramă compusă, astfel încât imaginea să ia corect formă dreptunghiulară (fig) Capitolul Fotomontaj Instrumente pentru selectarea și mutarea fragmentelor de imagine Cum se face fotomontajul Esența fotomontajului este că prin luarea uneia sau mai multor imagini, combinând părțile lor și pictând pe obiecte, creați o nouă imagine De regulă, în timpul fotomontării, o imagine este luată

ca bază și unele elemente din alte imagini sunt adăugate sau pur și simplu adăugate De exemplu, găsiți pe internet o fotografie a unei plaje din Maldive și fotografiați-vă iarna, pe stradă, într-o haină din piele de oaie O fotografie a plajei insulei va acționa ca bază Din propria ta fotografie, te decupăm cu grijă și lipim pe plajă Așa că te îmbrăcăm într-o haină de blană, pe plajă, în Maldive Fotomontaj Cu acest fotomontaj se pot distinge următoarele puncte principale: Este important să vă evidențiați și să vă decupați cu atenție din fotografia dvs Este necesar să te "înregistrezi" corect într-un loc nou, astfel încât silueta ta fermecătoare să se potrivească organic pe plajă și să nu ridice îndoieli cu privire la veridicitatea fotografiei Altfel e de ce ai mers la plajă într-o haină de blană, dar asta e altă poveste În aceste etape ne vom ocupa acum cu dvs mai detaliat și, în mod specific, vom lua în considerare modul în care puteți selecta fragmentul dorit dintr-o imagine, mutați-l într-o altă imagine, corect! plasați fragmentul inserat pe noua imagine Capitolul Instrumente de selecție și mutare Cum să selectați fragmente dintr-o imagine de complexitate diferită Instrumente de selecție Faptul că selecția este o parte integrantă a muncii în toate editorii grafici fără excepție este fără îndoială Photoshop nu face excepție De exemplu, pentru a tăia și a muta ceva, a-l copia în altă locație etc , trebuie mai întâi să selectați fragmentul dorit Această operațiune necesită o mare îndemânare și precizie, motiv pentru care acest subiect ocupă un asemenea loc de cinste și este evidențiat într-o secțiune separată Asadar, haideti sa începem Vreau să fac un punct chiar acum În literatura de specialitate, conceptul de "segmentare" este adesea înlocuit cu conceptul de "mascare" În principiu, acest lucru este justificat, deoarece este practic același lucru, singura diferență este că evidențierea este un fenomen temporar care este necesar doar la un moment dat, iar mascarea este o categorie mai mult sau mai puțin permanentă și ca urmare a muncii , se formează așa-numitul alfa - canal care este salvat cu imaginea Într-un cuvânt, "masca și zona selectată se completează reciproc: ceea ce este selectat nu este mascat și invers, tot ceea ce se află în afara zonei selectate este mascat" Cu toate acestea, la început, nu trebuie să intri în astfel de detalii Instrumentele obișnuite de selecție ne vor fi suficiente Selectarea zonelor dreptunghiulare și ovale (rotunde) Ca toate programele Adobe fără excepție, Photoshop folosește instrumente specializate pentru fiecare funcție: Instrumentul Rectangular Marquée (Selectare dreptunghiulară) - acest instrument este utilizat atunci când doriți să selectați o zonă sub formă de dreptunghi (opțional - un dreptunghi cu colțuri rotunjite Este creat folosind următorul set de acțiuni: Selectare (Selectare) Și Modificați (Modi- Photoshop ficțiune) și Smooth (Optimizare) Într-o fereastră de dialog Smooth (Optimizare) pentru a seta valoarea parametrului Sample Radius (Rounding Radius) în pixeli Cheia "fierbinte" responsabilă pentru performanța instrumentului este M Orez Instrument Marquee dreptunghiular (selecție dreptunghiulară) Pentru iubitorii de numere exacte, faceți clic dreapta pe selecție și selectați meniul Transform Sélection, va apărea un panou cu instrumentele Lățime (Lățime) și Înălțime (Înălțime), unde trebuie să introduceți lățimea și înălțimea cadrului Rectangular Marquée Tool (Selecție dreptunghiulară) are setări suplimentare (Fig): New Sélection (Noua selecție) - cel mai simplu mod Se creează o nouă selecție, iar selecțiile existente dispar o Adaugă la Sélection (Adaugă la zonă) - în cazul apăsat butonul numărul doi, zona evidențiată adaugă- Capitolul Instrumente de selecție și mutare la Adobe Photoshop

CS Extended File Edit Image Layer Evidențiați Filtru Analiză Previzualizare Ajutor Fereastra J o -fSllO : PacTyweB$^i [OnwKcJ t Style* : ; normal Orez Setări instrument Rectangular Marquée Tool (Selectare dreptunghiulară) la o selecție deja existentă O funcție similară de pe tastatură este tasta "Shift" apăsată o Reduceți din Sélection existent) este o caracteristică interesantă și utilă atunci când este necesar să lăsați mai multe obiecte neatinse pe strat (analogic este apăsat tasta "Alt") Se intersectează cu Sélection - selectează zona intersecțiilor care sunt diferite în timp Pene: picătură Feather (Feathering) - un parametru, a cărui modificare duce la amplificarea marginilor imaginii, ceea ce, la rândul său, vă permite să realizați posibilitatea unei tranziții line a obiectului în fundal Și setarea Anti-alias "pasăre" (Smooth selection) aliniază și netezește contururile obiectului Stil; Normal Proporții prestabilite Dimensiunea specificată Stil (Stil) - zona selectată poate fi prezentată în trei versiuni: • Normal (Normal) - stilul obișnuit de selecție Sunteți liber să selectați ceea ce doriți, fără a avea nicio restricție; • Fixed Ratio (Proporții specificate) - proporțiile date ale zonei de selecție Adică, dacă raportul este : , atunci aria se va dovedi a fi pătrată; • Dimensiune fixă - creează o zonă de selecție cu o dimensiune dată Photoshop Orez Instrumente de selectare a formei În ultimele două opțiuni, parametrii Width (Width) și Height (Height) devin activi și permit utilizatorului să introducă parametrii doriti În meniul Instrumentul Marquee (selecție), pe lângă selecția dreptunghiulară, există încă trei opțiuni care pot fi apelate făcând clic dreapta pe pictograma Instrument Marquee • Instrument eliptic Marquee (Selectare eliptică) - instrumentul este util în crearea diferitelor tipuri de forme rotunde și ovale Deoarece chenarul unei astfel de selecții are o formă rotunjită, caseta de selectare Anti-alias (Selecție netedă) este bifată în mod implicit și poate fi dezactivată Un mic truc, pentru a selecta forma cercului corect, trebuie să apăsați și să țineți apăsată tasta "Shift" în timp ce desenați cadrul Instrument Marquee cu un singur rând (Zona (linie orizontală) ka)) și linia naya)) - $te Instrument Marquee cu o singură coloană (Zona (vertical instrumente care evidențiază o lățime de linie noah (un) pixel Trebuie spus că instrumentul este foarte specific și nu aparține categoriei de solicitat pe scară largă, deși degeaba a fost atât de " jignit" Unicitatea acestui mecanism se vede mai ales clar în retușuri, unde este pur și simplu necesar dima mare precizie și distanțe sunt măsurate în fracțiuni de milimetri În plus, dacă este necesar, cadrul rezultat poate fi întotdeauna extins contactând Selectare (Selectare) și Modificare (Modificare) și Extindere (Extindere) Capitolul Afinități de selecție și deplasare Modurile și funcțiile din toate instrumentele de selecție sunt similare Selectarea fragmentelor de formă liberă Pentru a selecta fragmente cu formă liberă în Photoshop, sunt furnizate următoarele instrumente: • Instrument Lasso (Lasso) - un instrument care vă permite să selectați zone de orice formă Pentru a face acest lucru, desenați pur și simplu conturul dorit Ca și în cazul oricărui instrument, lucrul cu Instrumentul Lasso (Lasso) are trucurile sale Dacă apăsați și mențineți apăsată tasta "Shift" în timp ce utilizați instrumentul, vă puteți asigura că zona selectată va fi adăugată la cea care este deja selectată În acest caz, instrumentul prin care s-a făcut această selecție inițială nu va fi luat în considerare Orez Instrumentul Lasso Photoshop Efectul radical opus al scăderii este dat de tasta "Alt" apăsată Toate aceste înmulțiri/scăderi au fost făcute de dezvoltatori, astfel încât să puteți selecta ceea ce aveți nevoie cât

mai exact posibil Având doar un șoarece ca instrument de lucru, procesul de conturare se transformă într-un fel de dans ritual șamanic, deoarece o astfel de muncă nu diferă în precizie Pentru a evita o mulțime de gesturi inutile, profesioniștii recomandă conturarea preliminară brută și numai atunci când în fața noastră apare o imagine grosieră tăiată, începem lucrările de bijuterii la mărire mare • Instrument Lasso poligonal (Lasso poligonal) - un instrument care vă permite să desenați segmente de linie dreaptă în pași mici, în care sunt efectuate clicuri de mouse O opțiune excelentă dacă este nevoie să selectați un obiect care are un contur întrerupt Orez Instrument Lasso poligonal (Lasso poligonal) Capitolul Instrumente de selecție și mutare • Instrument Lasso Magnetic (Lasso magnetic) - poate unul dintre cele mai populare instrumente, în special în ceea ce privește selecțiile complexe (ramuri, păr etc) Orez Instrument pentru lazo magnetic (laso magnetic) Selecția se bazează pe diferența de culoare Adică, contururile obiectului diferă cel mai adesea ca culoare față de fundal și, prin urmare, instrumentul le identifică cu ușurință Adobe Photoshop CS Extended Orez Setări ale diferitelor Lasso folosind exemplul setărilor Lasso magnetice (are cel mai mare set de setări) Acum despre setări o Lățimea (Width) - în acest caz particular - acesta este diametrul periei Lățimea periei depinde de gradul de precizie al selecției - dacă este necesară o precizie ridicată, atunci lățimea periei este subțire în mod corespunzător, dacă nu este necesară precizia, în acest caz peria poate fi mai largă, mai vizibilă și distanța dintre punctele de ghidare este mai mare Photoshop o Contrast - Valoarea luminozității pixelilor adiacenți Parametrul afectează calitatea selecției Cu cât chenarul este mai vizibil și mai clar, cu atât este mai ușor să lucrați cu instrumentul Lasso Tool (Lasso) Principalul lucru în acest caz este să nu exagerați cu claritate, deoarece va fi dificil să îl îndepărtați mai târziu o Frecvență - Frecvența punctelor de referință Parametrul este important, mai ales dacă imaginea conține multe detalii mici (de exemplu, păr) Cu cât sunt mai multe detalii, cu atât numărul este mai mare o Presiune (Presiunea stiloului) - un parametru real pentru proprietarii de tablete grafice, deoarece acest instrument determină gradul de presiune al stiloului, forța de apăsare a acestuia o Refine Edge (Refine edges) - un mecanism pentru obținerea unei muchii curate bune, fără zgomot, denivelări și pete Funcționează ca o mască în canale, dar mult mai rapid și mai ușor Instrument baghetă magică Magic Wand Tool (bagheta magică) - un alt unic un asistent de utilizator care face selecții în funcție de zonele imaginii pe care utilizatorul dorește să le faci divide, sunt asemănătoare ca culoare, intensitate și contrastează bine cu obiectul principal Cu toate acestea, instrumentul afectează doar pixelii adiacenți din imagine, astfel încât orice parte a fundalului care este în întregime conținută în obiect nu va fi selectată Ei bine, dacă sunt puține astfel de zone În acest caz, totul poate fi procesat în același timp ținând apăsată tasta "Shift" și făcând clic pe zonele dorite Economii semnificative de timp, spre deosebire de lucrul cu Instrumentul Lasso (Lasso), dar, din păcate, precizie scăzută Pur teoretic, Magic Wand Tool (Bagheta magică) este capabil să selecteze culori, a căror valoare intervalului de luminozitate variază de la la Cu toate acestea, cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai multe culori străine sunt incluse în zona selectată Acest lucru se întâmplă dintr-un motiv banal - proprietatea de amestecare a culorilor, adică cu cât luminozitatea este mai mare (mai des, situată în afara graniței de %), Capitolul Instrumente de selecție și mutare Orez Instrument baghetă

magică (baghetă magică) cele trei culori principale care alcătuiesc imaginea se manifestă mai clar Cu toate acestea, instrumentul este, fără îndoială, util, iar setările Magic Instrumentul baghetă (bagheta magică) sunt după cum urmează (vezi Fig): și Adobe Photoshop CS Extended Editarea fișierelor Straturi de imagine Selecție Filtru Analiză Previzualizare Ajutor Fereastra | Ì Toleranțe] Fluturare Pixel adiacent Q Eșantion din toate straturile { Orez Setările instrumentului Bagheta magică o Tolérance (Tolerance) - o setare foarte importantă care vă permite să setați gradul de apropiere a culorii pixelilor, care este necesar pentru a le adăuga la selecție Efectul este obținut prin separarea culorilor, deoarece fiecare canal poate fi ajustat în luminozitate și poate obține culoarea optimă pentru o selecție corectă Photoshop o Anti-alias (Smoothing) - alinierea și netezirea culorilor o Contiguous (Vârf adiacent) - dacă această opțiune este bifată, programul va selecta doar acei pixeli care se află în zonele adiacente cu utilizatorul selectat Pentru comparație, vezi fig Orez Selecție cu steagul Contiguu dezactivat (Vârfurile adiacente) - in stanga si cu umidificatorul pornit - in dreapta o Următorul parametru Use all Layers (Sample of all layers) - oferă utilizatorului posibilitatea de a lucra simultan cu toate straturile Dacă "pasărea" nu este selectată, atunci se lucrează doar cu un singur strat o Refine Edge (Refine edges) - un mecanism pentru obținerea unei muchii curate bune, fără zgomot, denivelări și pete Funcționează ca o mască în canale, dar mult mai rapid și mai simplu (Fig) Capitolul Instrumente de selecție și mutare Orez Rafinați Edge Selectie rapida Photoshop este un editor grafic de ultimă generație, în care au apărut un număr suficient de inovații Unul dintre ele este instrumentul Quick Sélection, care este remarcabil prin proprietățile sale Vrei să întrebi de ce este atât de remarcabil? Voi raspunde Acest mecanism este un înlocuitor demn de îmbunătățire pentru instrumentul Lasso magnetic Principiul acțiunii sale este similar, dar funcționează mai corect: faceți clic pe punctul selectat și trageți Programul arată zona selectată Pentru a mări această zonă, trebuie doar să faceți clic pe o altă zonă, iar selecția se va extinde mai larg Setările sunt după cum urmează: o Sélection (Selectare) - reprezentată de trei opțiuni pentru acest instrument: New Sélection (Nouă selecție), Photoshop Orez Selecţie Adobe Photoshop CS Extended File Edit Image Layer Evidențiați Filtru Analiză Previzualizare Ajutor Fereastra J *^* '-Chisturi ▼ : Q Probă din toate cuvintele Q Amplifică automat; Ut - "iph; Orez Selecţie Adăugați la Sélection (Adăugați la zonă), Scădeți din Sélection (Scăderea selecției) Orez Selecţie o Brush (Brushes) - selecție de opțiuni și dimensiuni ale pensulei o Sample all Layers (Lucrul cu toate straturile) - un mecanism care vă permite să lucrați cu toate straturile în același timp ÎN Capitolul Instrumente de selecție și mutare În principiu, toate instrumentele sunt similare și îndeplinesc aproape aceleași funcții o Auto-Enhance este un instrument care automatizează munca utilizatorului o Funcții Refine Edge (Margini îmbunătățite) similare celor deja descrise Instrumente din grupul "Pen" - selecție de FORME curbilinii complexe CU MUCHII NEDEZE CLARITE Lucrul cu instrumentele grupului Rep Tool (Pen) se bazează pe trasarea contururilor și este o modalitate convenabilă de a construi limite netede ale zonelor selectate Cu ajutorul lor, puteți face foarte rapid cea mai mare parte a muncii de conturare și selectare a obiectelor de formă complexă, apoi puteți lucra cu instrumente standard (Fig) Orez Grup de instrumente rep (pen) În același timp, desenați un contur cu un stilou (nu umplut cu culoare în interior !!!), apoi faceți clic dreapta pe el și selectați comanda Creare zonă selectată din meniul contextual

care apare (Fig) Ca urmare, pe ecran va apărea o mică casetă de dialog, în care puteți specifica parametrii selecției care se creează (vezi Fig) Photoshop Orez Dam comanda de a transforma conturul Orez Setați parametrii pentru conversia căii într-o selecție În sine, procesul de lucru cu pixuri este foarte aproape de lucrul în editorii grafici care lucrează cu grafică vectorială contururi Capitolul Instrumente de selecție și mutare prezent atât aici, cât și acolo Programul, așa cum spune, stochează informații despre aceste contururi ca imagine vectorială, dar la prima solicitare a utilizatorului, vectorii pot deveni o imagine raster și sunt procesați în mod similar Grup de instrumente rep (pen): O W Rep Tool (Pen) - un instrument pentru desenarea segmentelor Procesul de desenare este un set de clicuri succesive de mouse și crearea unui contur din segmente succesive Făcând clic pe butonul din dreapta al mouse-ului și menținându-l, duce la apariția unui efect precum curbura (acest lucru se întâmplă din cauza modificării lungimii segmentului de control) și, de asemenea, prin schimbarea orientării segmentului de control, puteți controla unghiurile de intrarea fragmentului de curbă de nivel în nod și ieșirea din nod Freeform Rep Tool (Free pen) - un instrument care vă permite să desenați absolut orice formă de segmente f Instrumentul Adăugați punct de ancorare (Pen +), al cărui indicator este sub forma unui stilou cu semnul plus, este utilizat pentru a adăuga un nou nod (punct) oriunde într-o cale existentă Delete Anchor Point (Feather-) - un mecanism care are și forma unui stilou, dar cu semnul minus Scopul său este de a elimina punctele de ancorare existente oriunde în traseu Convertiți punctul de ancorare (unghi) - folosit pentru a converti punctele de ancorare netede (simetrice) în noduri de colț sau puncte de inflexiune Acest lucru se face după cum urmează - setați indicatorul la instrumentul Convertiți punctul de ancorare (unghi) pe nod și faceți clic pe butonul mouse-ului Nodul este evidențiat Fără a elibera butonul mouse-ului, trageți în direcția dorită, schimbând astfel curba Photoshop O mică notă Pentru a aplica o umplere pe calea rezultată, aceasta trebuie să fie închisă Și atingerea finală Gestionarea obiectelor, fragmentelor și altor selecții selectate se realizează printr-o săgeată mică cu numele Mutare (Mutare) și funcțiile corespunzătoare Apelat de tasta "fire" "V" Cum să copiați, să lipiți unele imagini (și fragmentele lor) în altele Deci, în secțiunea anterioară a acestui capitol, am stăpânit instrumentele și instrumentele pentru selectarea fragmentelor de imagine Pentru a copia o selecție dintr-o imagine în alta, în imaginea în care a fost făcută selecția, selectați Editare Copiere sau Editare -> Decupați din bara de meniu (în funcție de ceea ce doriți) În primul caz, fragmentul selectat va rămâne pe imaginea originală, în al doilea caz, va fi decupat, iar în locul său se va forma un spațiu gol umplut cu culoarea de fundal (sau o gaură transparentă) Acum treceți la următoarea imagine pe care doriți să plasați selecția și selectați Editare -> Lipire din bara de meniu Ca rezultat, fragmentul selectat anterior va apărea pe noua imagine În acest caz, acest fragment va fi plasat pe un strat separat (creat automat) Veți afla mai multe despre lucrul cu straturi în capitolul următor, în care veți afla cum puteți corecta fragmentul lipit, potrivi, remodelați, faceți o umbră din el, folosiți efecte de suprapunere pe imaginea principală etc Notă În loc de comenzile de meniu Copiere, Tăiare, Lipire, puteți utiliza comenzile rapide de la tastatură "Ctrl" + "C", "Ctrl" + "X", "Ctrl" + "V", respectiv Capitolul Instrumente de selecție și mutare Cum să mutați unele fragmente de imagini în raport cu altele Puteți muta unele fragmente de imagine în

raport cu altele prin mutarea straturilor pe care sunt plasate aceste fragmente La inserarea oricărui fragment de imagine în altul, este creat automat un nou strat, pe care este plasat fragmentul inserat În continuare, în paleta Straturi (Straturi), mergeți la stratul corespunzător (este evidențiat în listă) Pentru a face acest lucru, pur și simplu faceți clic pe (apoi numele cu mouse-ul În continuare, pur și simplu mutați stratul folosind tastele săgeți de pe tastatură sau cu mouse-ul, după ce ați selectat instrumentul Mutare din paleta de instrumente Vă rugăm să rețineți că nu trebuie selectat nimic în imagine (altfel mutând fragmentul selectat) Puteți selecta orice fragment al imaginii și puteți încerca să îl mutați În acest caz, nu stratul se va mișca, ci selecția de pe strat În acest caz, la mutarea selecției, secțiunile stratului pe care se află fragmentul selectat vor fi suprascrise și se va forma un gol în locul din care a fost mutat fragmentul selectat (sau umplerea cu o culoare de fundal dacă mișcarea este realizat pe stratul principal de fundal - cel mai adesea, când toate Imaginea este formată dintr-un strat - fundalul) Capitolul Straturi Straturile sunt poate cele mai fundamentale, una dintre "cărămizile" din fundamentul măreției Photoshop Întrebările apar în mod discret - CE ESTE UN STRAT? CARE ESTE SCOPUL EI? CUM SE FOLOSEȘTE STRATURI? NUMĂR PERMIS ȘI OPTIM DE STRURI ÎNTR-UN DOCUMENT? CE ESTE LIPIREA (ALIPAREA)? INSTRUMENTE PENTRU MUNCĂ? CUM SA SALVEZ (FORMAT)? Să luăm totul în ordine Ce este un strat? Un strat este un fel de foaie electronică cu o bază transparentă Suprapunând aceste "frunze" una peste alta, obținem în cele din urmă o imagine finită, care se numește frumosul cuvânt montaj Acest principiu a fost împrumutat din industria animației, unde tot materialul de desene animate era o cantitate uriașă de film transparent cu detalii desenate pe el Prin aplicarea unui film pe altul, autorii au obținut o varietate de efecte - mișcare, schimbarea detaliilor, etc Dar acestea erau foi adevărate Astăzi a adus versiunea electronică a filmului, care a simplificat și accelerat procesul Photoshop Dar să revenim la grafică Orice "pliant" poate fi îndepărtat sau pur și simplu ascuns pentru o perioadă Fiecare element nou poate fi plasat pe un strat separat, apoi poate fi schimbat, mutat, fără a afecta deloc restul imaginii Și ca o notă - ștergerea unui strat(e) poate servi și ca un fel de anulare a unei părți a acțiunilor efectuate Care este scopul stratului? Următoarele se pot spune despre scopul unui astfel de instrument ca strat - aceasta este capacitatea de a compune unul, adică o compoziție cu mai multe planuri din mai multe imagini disparate și de a lucra cu fiecare plan separat, fără a le afecta pe celelalte Pentru a nu fi nefondat, de exemplu, să ne uităm la modul de a crea un efect de focalizare neclară Procedura este următoarea: Alegeți o imagine de fundal (pentru a o face mai naturală, este mai bine să luați motive reale) De regulă, toate imaginile (dacă nu au mai fost editate special în Photoshop) conțin un singur strat - Fundalul, pe care, de fapt, se află imaginea Acest lucru poate fi văzut în paleta Straturi (Straturi) din colțul din dreapta jos al ferestrei Photoshop Vom lucra cu o astfel de imagine Duplicați stratul de fundal existent Pentru a face acest lucru, apăsați și mențineți apăsată tasta "Alt" de pe tastatură, în timp ce apăsați și țineți apăsat butonul din dreapta al mouse-ului, trageți stratul de fundal Opțiune alternativă: pe paleta Straturi (Layers) faceți clic dreapta pe strat și în meniul contextual care apare, selectați comanda Duplicate Layer (Creați un strat duplicat) - vezi fig Pe ecran va apărea o fereastră în care puteți introduce un nume pentru noul strat (arbitrar) și faceți clic pe OK După aceea, va fi creat un strat duplicat Capitolul Straturi Orez

Imagine de fundal duplicat Lucrăm cu o copie Pentru a face acest lucru, selectați-l cu un clic de mouse pe panoul Straturi (Straturi) - doar că nu dezactivează stratul făcând clic pe imaginea ochiului din stânga numelui stratului Mai departe: • Aplicați un filtru de estompare selectând bara de meniu Filler (Filter) -> Blur (Blur) - à Gaussian Blur (Neclaritate gaussiană) Și obținem un strat neclar, parcă aburit (Fig) • Asigurați-vă că straturile nu sunt deplasate unul față de celălalt Dacă ceva - să le combinăm • Folosind instrumentul Eraser Tool (Eraser), scrieți sau desenați orice doriți Ca urmare, la locul ștergerii acelui strat, stratul inferior se va vedea, creând un efect interesant În general, aceasta este o tehnică foarte comună atunci când sunt create mai multe straturi duplicate ale aceleiași imagini, situate unul deasupra celuilalt Photoshop J Ì JB n Λ JC lì - Normal Pin: Q $+ S Stratul (copie) Stratul Orez Eliminarea straturilor ascunse efecte de strat Cum să faci o umbră, să faci un obiect BUBBLE, GLOW etc În Photoshop, este posibil să atribuiți diferite stiluri straturilor care implementează tot felul de efecte De exemplu, aplicând stilul Shadow la un strat, puteți face să apară o umbră de pe toate obiectele de pe strat Mai mult, puteți ajusta parametrii de umbră: ce dimensiune ar trebui să fie, în ce direcție ar trebui să "cadă", etc Este convenabil să selectați unul sau altul stil din meniu selectând Layer (Layer) și Layer Style (Layer Style), apoi specificând ce stil intenționați să îl aplicați (vezi Fig) Photoshop n Adobe Photoshop CS Extended Evidențiați Filtru Analizați Previzualizare Ajutor PDS Fișier Editați imaginea Opțiuni strat Noua felie din strat Grupați straturi Ascundeți straturile Prelucrarea marginilor Camere inteligente Videoclipurile cântă Straturi D Strat de umplere nou Nou Strat De Ajustare Îmbinați cu precedentul Îmbinare vizibilă Rulați un amestec Nou Creați un strat duplicat Șterge Mască de strat Mască de pariu Creați un birou de asistență mai Stil strat Alt+Cbl+C ctrl+g SbN-E Shift+Qrl+E Nici zaks * La Opțiuni de suprapunere Ziua Umbra interioara Strălucire externă Vm-'strălucire de dimineață embosare Luciu , Culorile Nale Kenya Suprapunere gradient Suprapunere model, Contur Iluminat general Ascunde toate efectele Orez Ștergerea unui strat selectat În continuare, ne vom opri pe scurt asupra tuturor stilurilor și setărilor acestora: o Umbră interioară și Umbră interioară ~ instrumente care creează o umbră Folosit ca decor, dar poate funcționa ca corector, ascunzând unele dintre denivelările aspre care sunt inevitabile la sculptură Setările de umbră sunt după cum urmează (vezi Figura): Blending (Blend Mode) și Transparency (Opacity) - mecanisme care controlează culoarea umbrei și transparența acesteia Parametrul Angle este responsabil pentru unghiul de cădere al umbrei Cât despre distanţa până la care Capitolul Straturi Orez Instrumente pentru crearea umbririi obiectelor plasați o umbră, dimensiunea și gradul de estompare a acesteia, apoi un grup de glisoare cu numele corespunzătoare este responsabil pentru aceste funcții: Distanța până la obiect (Distanță), Glisare (Răspândire), Dimensiune (Dimensiune) o Strălucire externă (Strălucire exterioară) și Strălucire internă (Strălucire interioară) - instrumente care conferă obiectului un efect de strălucire Setările sunt aproape aceleași ca în stilurile anterioare Orez Strălucire exterioară (Strălucire externă) și Strălucire interioară (Strălucire internă) Photoshop Umbră Când folosiți stiluri în același timp Umbra (Umbra) și Strălucirea (Strălucirea) pot obține rezultate foarte interesante o Gofrare (teșit și relief) Pur și simplu, acest instrument face silueta mai voluminoasă Orez embosare (Beve! și Relief) Puteți obține efectul tridimensional utilizând următoarele setări (Fig): • Style (Style) - determină

aspectul chenarului; • Metoda (Tehnica) - selectarea metodei/tehnicii de trasare a chenarului; • Adâncime - setarea adâncimii reliefului; • Direcție - selectarea opțiunii de relief extern sau intern; • Size (Size) - dimensiunea chenarului; • Atenuare (Soften) - determină claritatea; • Grup de instrumente Umbrire (umbrire): Unghi (Unghi de incidență), Altitudine (Înălțimea colțului) - ghid de utilizator Capitolul Straturi tel al direcției luminii; Contur lucios (Contur strălucitor), Mod Evidențiere, Opacitate (Transparență), Modul Umbră (Culoare umbră) - instrumente pentru reglarea aspectului și tranziția de culoare a reliefului Sunt disponibile stiluri separate pentru contur (Contur - crearea unui contur frumos al obiectului) și textura (Textură - umplerea obiectului cu un model / textură): o Gloss (Satin) - un instrument care dă un efect interesant, care amintește puțin de o umbră interioară, dar această umbră este mult mai moale decât de obicei datorită faptului că pare să iasă din centrul obiectului Mecanismele de reglare sunt similare în toate opțiunile de ajustare, așa că nu are sens să ne oprim din nou asupra lor o Suprapunere de culoare Suprapunere de culoare) - umplerea completă a obiectului cu culoarea selectată de utilizator o Suprapunere gradient - un instrument care face posibilă realizarea culorii unui gradient de obiect o Suprapunere cu un model (Pattern) - un mecanism care umple un obiect cu un anumit model Utilizatorul poate vedea exemple de modele chiar în fereastra de lucru o Iar ultimul parametru din lista prezentată de instrumente pentru lucrul cu culoarea este Stroke (Stroke) Un instrument foarte la îndemână care permite utilizatorului să încercuiască obiectul selectat, evidențiind astfel printre altele Conversia straturilor vectoriale în raster Photoshop este un editor de grafică raster Deși cele mai recente versiuni ale programului acceptă lucrul cu imagini vectoriale, programul nu schimbă direcția principală (imaginile vectoriale sunt sub formă de linii, de regulă, logo-uri, desene, benzi desenate etc) Prin urmare, atunci când creați un strat folosind, de exemplu, un instrument Rep Tool (Pene) sau Type Tool (Text orizontal) (precum și atunci când desenați forme), imaginea rezultată este necesară Photoshop poate rasteriza Acest lucru este necesar pentru a putea lucra cu stratul: aplicați efecte, încercați filtre, ștergeți ceva cu o radieră etc Puteți găsi acest instrument în aceeași paletă Straturi (Lay-ers) și în bara de meniu - elementul Layer (Layer) - vezi fig Editarea fișierului "Iso mzht#^^^| Evidențiați^·^ Filtru - "Dializă" Fereastra de vizualizare "Ajutor" n""' 'KЯiвiii $, " * w" η Strat duplicat, I Șterge Instalare V Noua felie din strat Grupați straturi Ascundeți straturile • M/ M Merge Visibles Flatten Mască de strat Mască vectorială Creați mască de tăiere Strat de umplere nou Strat nou de ajustare Editați conținutul stratului Opțiunile conținutului stratului Opțiuni strat Stil strat Obiecte inteligente Videoclipurile cântă de straturi în sh w h hift+Ctrl+E Pupa+Ctrl+G ctrl+g figura Umplerea straturilor Mască vectorială " i I Straturile X INorme Orez Rasterizați un nou strat Strat Toți cântă culoarea k Fixați ·! i Capitolul Atelier foto: exemple practice Photoshop Exemplu practic Cum să faci o reflecție Efectuați o inundație în oraș Ca parte a acestui exemplu practic, vom stăpâni împreună cu tine crearea unei reflexii pe orice suprafață Ca un complot, să luăm crearea unei inundații / inundații pe străzile orașului Pentru a face acest lucru, avem nevoie de o fotografie a străzii și a unui corp de apă Capitolul Atelier foto: Studii de caz ka și instrument Stamp ■Я^ИввЯИI^MiiIIIVЯIIIiiIiIiIIi Editarea și afișarea fișierelor YIIIIII Analiza filtrului de evidențiere Vizualizare fereastră de ajutor ț# " I Rzhtuazhiih a pii'

Opțiuni strat Stil strat Strat duplicat Șterge Grup, , Grup de straturi Copiați în strat nou Ctrl+J În al doilea pas, selectați pe stratul cu imaginea străzii tot ceea ce este deasupra apei și copiați-l într-un nou strat curat special creat Photoshop r¡ Faceți o băutură · Execută o lovitură Scala de conținut Alt+ Mt+Ctrl+C ctrl+t SMJ ÎN! T, Definiți pensula Definește modelul Ștergeți memoria ig Shin+r Scalare Întoarce-te Înclinaţie Deformare perspectivă Deformare hift+Ctrl+K Întoarceți pe orizontală Rotire * Rotiți * în sensul acelor de ceasornic Rotiți * în sens invers acelor de ceasornic * Fiind pe un strat cu o copie a imaginii de deasupra apei a străzii, o vom reflecta pe verticală selectând Editare -> Transformare -> Răsturnare verticală în bara de meniu Această imagine în oglindă va servi ca bază pentru crearea reflexiei pe apă Din Adobe POP Presets, Set management , setări de culoare , Atribuire profil Convertiți în profil % h Si t H, m |T "ȘI X w o IOI II(r) § ss iii(r) h Setări Ak+Shift+Ctrl+K AiN-Slïift+'MbM Comenzi rapide de la tastatură Meniul Fiind pe stratul cu copia în oglindă a imaginii de deasupra apei a străzii, alegeți Editare -> Transformare gratuită din bara de meniu și poziționați, rotiți copia oglindă astfel încât să se apropie strâns de mașini Capitolul Atelier foto: Studii de caz Pentru stratul cu o copie în oglindă pe paleta Straturi, setați modul de amestecare Multiplicare (Multiplicare) (pentru a-l combina organic cu suprafața apei) De asemenea, pentru stratul cu o copie în oglindă în paleta Straturi, setați valoarea Opacitate la aproximativ % Colaj "Anotimpuri" Să începem să lucrăm la crearea acestui colaj prin deschiderea a patru peisaje în fereastra programului, care reprezintă toate anotimpurile, și o fotografie a ceasului Să creăm un document nou care este puțin mai mic de ori mai mare decât fiecare dintre fotografiile anotimpurilor (prin selectarea Fișier -> Nou din bara de meniu și introducând parametrii noului fișier) Va fi mai convenabil să lucrați mai departe dacă instalați ghidaje verticale și orizontale care trec prin centrul viitoarei compoziții În acest scop, să activăm modul de afișare al riglelor în fereastra documentului încă gol - selectați View -à Rulers din bara de meniu Pentru a instala pe- Photoshop control, este suficient să trageți butonul mouse-ului pe zona riglei și să îl trageți în câmpul documentului În mod implicit, Adobe Photoshop are ghidajele lipite de marginile și centrul documentului, astfel încât este ușor să găsiți locul potrivit pentru a elibera butonul mouse-ului Rețineți că peisajele pentru această lucrare au fost selectate astfel încât dimensiunile tipărite ale fiecăruia la o rezoluție egală cu rezoluția colajului să fie ceva mai mari în ambele dimensiuni decât un sfert din suprafața proiectului Acest lucru vă va permite să faceți o tranziție lină de la un peisaj la altul Să vedem cum se face Utilizați instrumentul de mutare pentru a muta peisajul de iarnă în colțul din dreapta sus al ferestrei de colaj Primul strat, Stratul , va apărea în paleta Straturi deasupra stratului de fundal al documentului Fundal (Fundel) Selectați instrumentul Lasso rectiliniu din bara de instrumente ;| În setul de bare de opțiuni parametru Feathering (Featherf egal cu px Să selectăm o zonă patruunghiulară, a cărei margine superioară se întinde de-a lungul orizontalei Capitolul Atelier foto: Studii de caz Orez S-au deschis toate imaginile pentru colaj Creați un document nou Orez Crearea de margini netede ale tranziției imaginilor compuse Photoshop ghid de umbrelă, cel din dreapta se află în spatele câmpului de lucru al documentului, cel de jos este mult mai jos decât marginea de jos a fotografiei, iar cel din stânga este mult la stânga marginii stângi a imaginii originale Rezultatul selecției

este prezentat în Fig Ștergeți fragmentul selectat din peisaj apăsând tasta "Ștergere" de pe tastatură Obținem o imagine decupată din partea de jos cu o margine de jos neclară În mod similar, ștergeți partea din imagine care iese dincolo de ghidajul vertical Să plasăm peisajele de primăvară, vară și toamnă în fereastra documentului în sensul acelor de ceasornic față de cea de iarnă În paleta Straturi, aceștia vor ocupa Stratul , Stratul și, respectiv, Stratul Acționând în același mod în care s-a spus, vom șterge toate fragmentele de imagini care trec dincolo de ghidajele centrale Rezultatul este prezentat în Fig Închideți ferestrele cu peisajele originale care nu mai sunt necesare și îmbinați toate imaginile colajului, inclusiv stratul Fundal Pentru a face acest lucru, trebuie doar să selectați Straturi (Straturi) -à Executați aplatizare (Aplatizare imagine) în bara de meniu Să începem să lucrăm cu ultima imagine sursă - fotografie ceas toografie Să plasăm această imagine în fereastra de colaj folosind instrumentul de mutare ! În lista de straturi, el va se va potrivi cu Stratul Mutați imediat imaginea astfel încât axa acelui orelor (centrul cadranului) să fie aliniată cu punctul de intersecție al ghidajelor Decupați ceasul din fundal Să folosim mai întâi instrumentul Bagheta magică cu parametrul Tolerance (Tolérance) egal cu și cu opțiunea activată Smoothing (Contiguous) și vom selecta fragmente de fundal Pentru a adăuga la rezultatul selecției, de exemplu, tonuri deschise ale fundalului, o selecție de tonuri mai închise, trebuie să utilizați instrumentul Bagheta magică cu butonul Shift apăsat pe tastatură Vom repeta această acțiune până când este selectat aproape întregul fundal (Fig) Să nu ne grăbim să ștergem fragmentul selectat, deoarece secțiunile de ceas au intrat în selecție și vom edita selecția folosind instrumentul Lasso și Instrumentul Lasso rectiliniu Atins satisfactia Capitolul Atelier foto: Studii de caz Orez S-a terminat de andocare imagini cu anotimpurile Orez Imaginea inserată Fig Întorcând ceasul ore Photoshop rezultat, ștergeți fundalul selectat apăsând "Șterge" de pe tastatură Acum rotiți ceasul astfel încât să fie orientat vertical Pentru a face acest lucru, vom folosi caracteristica Transformare gratuită selectând Editare -> Transformare gratuită din bara de meniu și rotind cadrul de transformare care apare în jurul cadranului cu mouse-ul până când se obține efectul dorit Când ați terminat, apăsați "Enter" de pe tastatură Continuând tema colajului, vom realiza o inscripție cu numele lunilor în sectoarele anotimpurilor corespunzătoare, așezându-l de-a lungul cercului care înconjoară ceasul În acest scop, creăm mai întâi o cale de-a lungul căreia va fi plasat textul Pentru a face acest lucru, folosim instrumentul pentru construirea eliptică forme SOSelectând acest instrument, asigurați-vă că Orez Creați o cale circulară pentru a plasa textul de-a lungul acesteia Capitolul Atelier foto: Studii de caz mod de operare pentru crearea unui contur al unui obiect cu umplere (prima pictogramă din bara de opțiuni Qj) Apăsând butonul stâng al mouse-ului în partea din stânga sus a colajului în timp ce apăsăm tasta "Shift" de pe tastatură (pentru a crea cercul corect), vom desena instrumentul în direcția colțului din dreapta jos al imaginii După ce ați creat o cale de dimensiune suficientă, eliberați butonul mouse-ului Conturul este imediat umplut cu culoarea primului plan Pe paleta Straturi (Straturi) va exista un nou strat de formă Forma Mutați cercul rezultat în centrul compoziției Deoarece nu trebuie să umplem cercul în acest caz, setați valoarea de umplere (Fili) din paleta Straturi (Straturi) pentru acest strat la % În timp ce stratul este activ, vom vedea doar conturul cercului Mutați acest strat sub Stratul așa cum se arată în fig Lăsați stratul Shape activ și selectați instrumentul [T]

pentru scrierea textului pe orizontală Mutați cursorul acestui instrument în punctul de sus al conturului (cursorul instrumentului va lua forma "text de-a lungul curbei") și apăsați butonul mouse-ului În panoul de sus al instrumentului, setați fontul, stilul și dimensiunea caracterelor Vom seta și culoarea textului Deși nu este important în acest colaj dintr-un motiv care va deveni clar într-o clipă, pentru comoditatea editării textului pe un fundal luminos, culoarea acestuia este albă Acum puteți imprima numele lunilor și le puteți distribui uniform de-a lungul curbei în funcție de sezonul imaginii de fundal Rețineți că în paleta Straturi (Layers) a apărut un strat de text, numit primele cuvinte ale inscripției introduse Acum recolorați textul folosind o suprapunere de gradient Faceți clic pe butonul Opțiuni de suprapunere Umbră , Umbra interioara Strălucire exterioară Stralucire interioara embosare, , Luciu Suprapunere de culoare Suprapunere cu gradient butonul ef; efecte Suprapunere model Accident vascular cerebral Photoshop Orez Personalizați aspectul literelor (prin opțiunile de stil de strat) efecte în partea de jos a paletei Straturi (Straturi) și selectați efectul Suprapunere Gradient În fereastra de efecte care se deschide, selectați unul dintre gradienții standard (de la albastru la galben) și setați direcția la - °, astfel încât culoarea lunilor de iarnă să fie albastră, iar lunile de vară să fie galbene Opțiunea de previzualizare activată vă permite să vedeți cum se schimbă imaginea originală atunci când modificați parametrii efectului Pe fig Figura arată fereastra de setări a gradientului din fereastra Stil strat Fără a închide fereastra de efecte, să adăugăm câteva inscripții în relief Faceți clic pe inscripția Bevel and Emboss din coloana din stânga a stilurilor de efecte În partea dreaptă a ferestrei Capitolul Atelier foto: Studii de caz apar setările pentru acel efect În câmpul Style (Style) selectați Stamping (emboss), lăsați restul setărilor neschimbate Confirmați aplicarea efectelor făcând clic pe butonul OK Rămâne doar să efectuați salvarea finală a fișierului și, dacă este necesar, amestecarea straturilor și înregistrarea într-un format diferit, iar munca la acest colaj este finalizată Fotomontaj "Tatuaj în MINUTE" Photoshop Decupați și poziționați desenul cu tatuajul, probabil peste locul unde ar trebui să fie Daca este necesar Pentru stratul de model de tatuaj din paleta Straturi, setați modul de amestecare la Înmulțire - și ați terminat! ajustați dimensiunile și unghiul de rotație ale acestuia selectând Editare -> Transformare gratuită din bara de meniu Capitolul Atelier foto: Studii de caz Când plasați tatuajul pe suprafața rotunjită a umărului, utilizați instrumentul Warp (Editing -> Transform Warp) pentru a-i adapta forma Colaj "Singurătate" Începem lucrul la colaj prin deschiderea tuturor imaginilor necesare lucrului în fereastra Adobe Photoshop: fotografii cu spațiu și pământ crăpat, imagini vectoriale pre-preparate ale unui pion de șah și un câmp în carouri Pentru viitorul colaj, să creăm un nou document Solitude, să setăm dimensiunile de imprimare la cm x , cm și o rezoluție de pixeli/inch și să salvăm noul fișier ca fișier PSD Pentru comoditatea aranjarii și alinierii obiectelor în viitoarea compoziție, vom seta ghidaje de-a lungul marginilor și în centrul documentului În acest scop, trebuie mai întâi să activați modul de afișare al riglelor în fereastra de colaj (prin selectarea din linie Photoshop Capitolul - Atelier foto: Exemple practice Orez Pregătit pentru muncă ke meniul Vizualizare -> Rigle) De asemenea, trebuie să verificați dacă afișarea ghidurilor este activată: Vizualizare (Vizualizare) Afișare (Afișare)-> Ghiduri (Ghiduri) Pentru a seta ghidajele, trebuie doar să le trageți cu mouse-ul din zona riglei în poziția dorită în fereastra documentului

Rezultatul etapei inițiale de lucru este prezentat în Fig În continuare, procedăm la pregătirea și transferarea imaginilor originale în fereastra de colaj Mai întâi, folosind instrumentul de mutare, mutați imaginea spațiului Un nou strat va apărea în documentul Layer (Loyer) Să trecem la modul transformare: Editare (Editare) -> Transform (Transform) Scale (Scale) - și Photoshop deformați imaginea originală astfel încât să ocupe jumătatea superioară a compoziției Apoi vom face același lucru cu imaginea pământului crăpat, după ce am finalizat în prealabil tăierea părții superioare cu instrumentul Frame (Crop) I$| Imaginea transferată în colaj este plasată pe Stratul (Loyer) sub Stratul (Loyer) Setați opacitatea (opacitate) stratul Loyer din paleta Straturi (straturi) egal cu % Ca rezultat, obținem ceea ce este prezentat în fig Imaginile folosite pot fi închise Acum plasați pe Stratul (Loyer) o tablă de șah sub Stratul (Loyer) cu o textură de pământ crăpat, folosind din nou Orez Să începem să creăm fundalul Capitolul - Atelier foto: Exemple practice folosind instrumentul pentru a muta obiecte Pentru a obține efectul de perspectivă al unei table de șah infinite, să recurgem la o deformare puternică a imaginii originale folosind transformarea Perspectivă Pentru a face acest lucru, selectați elementul de meniu Editare (Editare) -" Transformare (Transformare) Perspectivă (Perspectivă) Etapa finală a lucrării pe câmpul de șah "nesfârșit" este decuparea unor fragmente suplimentare din imagine care rămân în afara colajului Puteți face acest lucru folosind instrumentul Frame i, aplicând-l pe întregul câmp de lucru, limitat de ghidajele extreme Pe fig arată rezultatul acțiunilor descrise Orez Am plasat o tablă de șah convergentă Să continuăm cu partea de jos a colajului Să facem efectul "cerului" reflectat pe suprafața de șah Pentru a face acest lucru, creați o copie a stratului (Loyer) în paleta Straturi (Straturi) Mutați o nouă copie Layer (Copie Loyer) sub stratul original Photoshop Orez Am realizat o reflexie a cerului și o umbră degradată la orizontul câmpului în paleta Straturi (Straturi) și mutam imaginea în partea de jos a compoziției Să răsturnăm imaginea pe verticală folosind comanda de transformare: Editare (Editare) Transformare (Transformare) Reflectare pe verticală (Răsturnare verticală) Finalizați acest strat setându-i opacitatea la % Finalizați tabla de șah adăugând un efect de suprafață de estompare în centrul colajului Să facem acest lucru cu două straturi cu umpleri gradient Deschideți în paleta Straturi (Straturi) un nou Layer (Loyer) sub Layer copie (Loyer copie) Setați imediat opacitatea pentru acest strat la % Folosind instrumentul de selecție dreptunghiulară, conturați jumătatea inferioară a colajului Selectați culoarea de umplere adecvată Selectați instrumentul Gradient I [jțj În setări Capitolul Atelier foto: Studii de caz Orez Plasarea unui pion și crearea unei reflectări din el Cu acest instrument, selectați tipul liniar al gradientului și tipul gradientului - de la culoarea de umplere la transparență Apoi, cu cursorul instrumentului, trageți o linie din centrul colajului până la marginea inferioară a acestuia, care este ajutată și de ghidajele stabilite la începutul lucrării După ce a primit o umplere cu gradient pe Layer (Layer), în paleta Straturi (Layers) deasupra Layer copy (Layer copie) creați Layer (Layer) cu opacitate % Ca și în primul caz, vom efectua o umplere cu gradient, dar zona gradientului va fi redusă pe verticală cu o treime Să alegem centrul dreptunghiului selectat ca punct de pornire al gradientului și punctul final de pe marginea inferioară Acest lucru va face ca întunecarea părții centrale a compoziției să fie mai intensă Rezultatul aplicării acestor gradienți este prezentat în Fig Să eliminăm ultima selecție dreptunghiulară:

Pentru a face acest lucru, puteți intra în meniul Selecție (Selectare) și selecta Deselectare (Deselectare) Pregătirea de fundal este completă Să începem să lucrăm la personajul colajului - pionul alb Pune un pion în modul standard Etapa finală a lucrării la colaj este crearea unei reflectări a pionului Această reflecție este mai ușor de realizat folosind o imagine gata făcută a pionului însuși Faceți o copie a acestuia pe un nou strat și întoarceți-l pe verticală selectând Editare (Editare) -> Transformare -> Întoarceți vertical în bara de meniu Folosind instrumentul de mutare, să mutăm baza pentru reflecția viitoare, așa cum se arată în Fig Photoshop Ștergeți detaliile inutile La sfârșitul lucrării, setați opacitatea generală a umbrei la % și colajul este gata ITI RECOMANDAM!!!!!!!!!!!!!! Lipatov A P , Prokdi R G Real FREEBIE în internet Echipa de publicare: Cap editor de literatură informatică: M V Finkov Editor: M A Finkova Corectori: A V Gromova OOO "Știință și tehnologie" Licența nr din decembrie , Sankt Petersburg, st Mareșalul Govorov, de ani Semnat spre publicare la septembrie ; Format x / Hartie de scris Imprimare offset Volumul p l Tiraj exemplare Ordinul nr Tipărit în SE PO "Imprimeria Regională Pskov" , Pskov, st Rotnaya, Versiunea electronică a cărții: Scanare, procesare, format: manjakl S Ustinova M I , Prohorov Ustinova M I , Prokhorov A L Photoshop în practică